ファミリーコンピュータ
300 YEN
Magazine
NO.4
2月17日号
●つらぬく!4大RPG続報
ファミコンジャンプ
ウィザードリィII
ウルティマ 聖者への道
ハイドライド3
●ハンディ版ファミコン登場
ゲームボーイ
1988ゲーム大賞発表
好評別冊付録
ファイナルファンタジーII 攻略ブック Vol.4
●先取り!10大新作
京都花の密室殺人事件
ロジャーラビット/ガーフィールドの一週間
松本亨の株式必勝学II
平打ちスーパー囲碁/機動警察パトレイバー
SDガンダムマップコレクション
シャドウゲイト
スクープ!
ドラゴンクエストIV

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
ファイナルファンタジー
ロール・プレイング・ゲーム
R・P・Gの本当の面白さを、
FINAL FANTASY II' Project Staff CHARACTER DESIGN YOSHITAKA AMANO SCENARIO WRITER KENJI TERADA PROGRAMMER NASIR GEBELLI, MUSIC NOBUO UEMATSU
6,500円
そして1988年12月 新たなる世界と物語を背景に、ファイナルファンタジーIIが誕生した。よりドラマチックなストーリー展開、更に発展したSFX感覚の戦闘シーン&移動システム。"WMS"と経験値不要の成長システムを秘めて。2つのファンタジーワールドが再び解き放たれる。
F.F. OFFICIAL SHOP!
ショウエイビル2F
JR代々木駅
至新宿
ここはスクウェアの最新情報発進基地!
営業時間 11:00〜19:00(土・日・祝日)
13:00〜19:00(月・水・金)
※火・木定休

1989
2月17日号
4

好評別冊付録

●連続別冊企画もいよいよラストだ!

ファイナルファンタジーII 攻略ブック Vol.4

ゲーム別さくいん

☎03-459-1700
読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問内容は雑誌に書いてあることについてのみで、ゲームの解答やヒントについてはいっさいお答えしておりません。

Publisher/山下辰巳 〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社 ●Editor in Chief/山森尚 ●Senior Contributing Editor/村田要生 ●Senior Editor/山本直人 ●Editorial Staffs/荒田茂樹・市原紀代・此川直志・小林伸一・坂井肇・清水理恵・高垣聡・千葉隆司・日高律子・三浦昭彦・康博道・渡辺雅人 ●Assistant Editors/市岸和幸・岡崎栄子・大塚毅・大野和宏・片岡祥子・風間尚仁・北村光広・鬼頭弥生・黒井敏典・見目勝美・小林正己・斎藤義久・佐藤善一・栗田剛・島田政幸・鈴木伸一・関本恵理子・西牧真・根岸学・馬場博・早川和広・半沢誠一・平山譲・廣井伸也・廣瀬努・深川信郎・福永寿・三浦明美・守屋貴章・山本晃央・吉田高矢 ●Proofreaders/笠原紀彦・中野清吉 ●Contributors/相沢浩仁・藤田久美子・ゲームフリーク・東邦出版㈱ ●Staff Photographer/浜野忠夫・河行勝美 〈制作〉●Art Director/片野厚子 ●Editorial Designers/松尾美男・㈱ティース・デザイラ・西川典枝・ラッキームーン・クリエイティブ・レイ・マッシュアイラント ●Cover Designer/保坂一彦 ●Cover Illustrater/佐々木けい子 ●Finish Designer/㈱創文新社 ●Printer/凸版印刷株式会社

CONTENTS

●気になる発売日と価格は？

発表直後から支持率60%のスーパーソフト。注目の価格と発売日を徹底追求だ！

●5つのストーリーは1本道だった！

謎に包まれていた全5話の流れを解明！ 画面構成の新展開とともに大公開する。

●8人パーティのシステムを解明!?

これなら実現できる8人パーティ。大胆仮説で予想したDQⅣのニューシステム。

価格は6千円台になるのか

買うとなったら気になるのはやっぱり値段。おこずかいと相談して、コツコツ貯めるか、ねだって買うか!?

4Mの容量とバックアップの値段は

「Ⅲ」の値段は5900円。でも容量が倍になったからといって、価格まで倍になるわけじゃないのは知ってるよね。

RAMやバッテリーバックアップについては「Ⅲ」と同じだから、実際に中身的に変わっているのはROMの容量ぐらい。作るための金額は何千円も値上がりはしないはず。

値段については割とメーカー側の意向もはね返ってくるから、ここは予想というより、逆に安く発売してくれるのに期待。

財布の中身と相談しても、ここはできるだけ安く出して欲しいところ。エニックスの方でも"できる限り買いやすい価格にしようとは思っています"とのことだ。

でも4月から消費税（品物に3%の税金がかかるのダ）なんてのも導入されるし、ある程度の値上がりは必至!?

●気になるお値段はいくら？

ドラクエⅣはこう造られる

値段とともに気になるのが発売日。そのあたりをカセット製造の過程と、「Ⅲ」のときをふり返りながら考えて見ると……？

発売日は7月下旬 なぜそうなるのか

知ってのとおりゲームの完成は3月。そしてそれからカセットの製造が始まるわけだ。例えば「マリオ3」や「F・FⅡ」などのビッグゲームの場合、だいたい3カ月強でカセットの製造が行われた。ドラクエが作られる数はそれよりも多いことが予想されるのでだいたい4カ月。そうすると7月頃の発売が予想される。

また、「Ⅲ」の時の騒ぎを思い出すと、学校のある日は避けたいところ。でも、7月といえば夏休み。あの騒ぎも夏休みなら……、ということを考えると、7月下旬の線が2つの面から、これが大鼓判！の発売日となるのだ!!

⭘カセットができるまでの過程はコレ　生産にどれだけかかるかが発売日の決め手だ！

⭘学校を休んで買いに行く人もいて問題になった

⭘慢性的なROM不足が発売日の延期に

さらに見えてきたドラク

特報LEVEL2!

発売日未定　エニックス　価格未定

カセット 4M+128K RAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

DRAGON QUEST Ⅳ
ドラゴンクエスト
導かれし者たち

 イラスト／遠藤王税・青柳義郎・後藤範行

5つの話と8人の主人公の『DQIV』。ベールに包まれていたその関係が明かされたぞ！　また、新しい考え方の画面構成は、より大きな興味と謎を、ボクらに与えてくれそうな予感だ！

ドラクエIV その構造研究！

5つの話の組みたてと画面構成に見るDQIV

画面から起こる謎と目的が

立体感のある『IV』の画面。それによる見た目の臨場感は前号でも紹介したようにかなりの迫力!!　そしてそれから起こる謎も。

2階建ての家ならちゃんとその高さ

大きなお城に、流れ落ちる滝。『IV』の目を見はる画面構成は、もっと細かいところにも及んでいるんだ。

例えば町の中。**全ての家はちゃんと建物風に描かれていて、**2階建てなら2ブロック、3階建てなら…というふうに、**ちゃんとその通りの高さがある。**右のイラストの街並のように、いろんな高さの建物があるのを、ゲームの中で実感できるというわけだ。

ところが逆に、そういう臨場感から**建物は屋根しか見えないということになる。**つまり、家の中はいったいどうなっているのかなんて謎ができてくるわけ。

建物の中には、**屋上やバルコニーみたいな場所があるモノもあるから、**たまにそこに人がいたりすると建物に向かう目的も生まれてくる。もちろん、**外に面したそういう場所では、地上同様にまわりの景色を見わたすことができる**から、そこで意外な何かを発見!?――なんてことだって起こるかも知れないのだ。

建物が並ぶ町。突然屋上から呼ばれたり!?

建物と逆に、くぼんだ地形の感じも！

たとえばこんなナゾ!?がある!?

画面構成を利用することで作られた謎の一例を紹介。右の写真では通路にいるパーティ。まわりはその建物しか見えないけれど、屋上に上がってみると、オヤ、立札。でも立札は近くに行かないと読めないから、どうしよう!?

通路を歩く主人公たち

[illegible]のびた通路をテクテク、ここにはなんにもないのかと[illegible]主人公たち[illegible]

アレ!? 立札があるぞ

建物の屋上にたどりついてみると、上のほうに立札が。ここまでこなけりゃ見えないんだよね。

いったいあの立札に何か書いてあるのか気になるトコロだね

右側の通路も遠くにのびているだけみたいなんだけれど……

ドラクエIV・5つの話の関係!

5つの話は他にもゲームシステムに慣れてもらうための役割も持っている。それは……?

第1話　王宮の戦士の話

1人プレイによるDQ I

戦士1人で戦いを続ける第1話は言わば「I」。RPGの基本とドラクエの基礎、そして物語の始まりが含まれる。

○戦士

第2話　おてんば姫の物語

3人パーティによるDQ II

戦士(格闘家)、僧侶、魔法使いの3人パーティは「II」。

○神官　○じいや　○姫

第3話　武器屋の金もうけの話

変則プレイのDQ III

こんな遊びもあるんだぞというのが第3話。物語を見ていく楽しさが見つかるぞ。

○商人

第4話　父のかたきをさがすジプシー姉妹の話

いよいよ本番!? DQ IVへのイントロダクション

ちょっと暗めのイメージが漂う第4話。巨大な悪の匂いと、それに対抗する心を身につけよう。

○おどり娘　○占い師

第5話　導かれし者たちの冒険の物語

ついに始まる!! ここからがDQ IVだ

そしていよいよ冒険のスタート。キミの心の中は立派な勇者になれているだろうか?

○勇者

5つの話でI〜IVを体験!?

お次は5つの話の関係図。8人が出会うまでの過程とその流れを大紹介。キミが思っていた「IV」とどっちがスゴイ!?

結局一本道だった5つのストーリー

どういうコトになるのかと思われていた5つのストーリー。その流れは一本道になっている。1話ずつ順番にクリアしていって進むというもの。主人公は各話ごとに変わっていく方式になっていて、実際に8人が揃ってのプレイになるのは第5話のみになる。つまりホントに「IV」となるのは第5話で、あとの4話はそのためのイントロと考えていいだろう。はじめの4つの話でトレーニングをつんで、第5話に挑む時、はじめて「IV」が始まるのだ!!

ストーリーの流れは　予想2

○順番にクリアして目的に向かう

最後は巨大な悪を倒すために集結!!

では主人公たちは何のために集まっていくのか? やっぱりこれは最後に出てくる巨大な悪を倒すため。それぞれの話を進めていくうちに、各話の主人公がさらに大きな悪の存在に気づき、その悪を倒すために旅立った勇者を捜しに、各話の終わりで旅立つ……というわけだ。

第5話では勇者が、その仲間とアチコチで出会いながら、パーティが集結していく。そうしてあの8人パーティがやがて結成されるというわけだ。

でも、7人の仲間を捜すのは、なみたいていのことじゃない。それに1〜4話までの主人公たちの冒険で得られた経験値やゴールドはどうなってしまうんだろうか。

これはやっぱり、勇者がその仲間と会った時はそのまま残っていたというのが自然。せっかくのキャラがまた1から育て直しっていうのは×だもんね。

そうなってくると4話までのクリアのしかた次第で、5話の流れが大きく変わってくることもありうる。早くクリアしすぎて後で困ったり、逆に楽だったり!? 個人の性格がゲームに表れそう!?

人との出会いは　予想2

○どこかに仲間たちが待っている

○苦労して育てたキャラが、それに報いるようにキミの仲間に。想いもより一層深くなる

なにかと話題の8人パーティ。ファミマガで前号に掲載されたシステム。予想をさらに絞りこんだら、より具体的な姿が見えてきた!?

ドラクエIV ゲームシステム研究

これなら実現できる? 8人パーティのシステム追究

10人の仲間をどう表示する

4人以上は並べられないと言われてきた画面表示。けれどちょっと考え方を変えてみたら、大人数を連れて歩ける方法が!!

大予想!!これならチラつかないのだ

いくつかのゲームをふり返ってみると、パーティの表示をチラチラさせないために、いろんな無理をしているのがわかる。例えば「F・FII」では主人公1人しか表示されない。けれどドラクエでは、今まで仲間の姿を表示させてきたし、写真を見る限り「IV」でもそうなっている。――ところがドラクエにだって全員が表示されないコトがあった!

それは乗り物に乗った時。例えば船なんかに乗っている時なんかがそうだよね。そう考えてみると「IV」の姿が見えてこない?

ひょっとすると「IV」では、

キャラ1人表示

ファイナルファンタジーII

○パーティが何人でも表示は1人。これなら何人になっても表示はOK

○何かに仲間をまとめれば表示できる!

仲間をまとめる何かがある!?

主人公たちをまとめる何かがあるのかも!? 例えば馬や気球、ソリとか馬車などが考えられる。そうすれば、10人の仲間も、ふだんはそれに乗り込んでいて、いざという時参加できるわけだ。

DQにだって1キャラ表示の時が!!

○どんな地形も平気な特別な乗り物だったね

○これに乗りこめばキャラは1つにまとまる

乗物があれば全てOKとはいかない

まとめる乗物があれば、8人パーティの行動も全てOK。と、思っていたら、よ~く考えてみると、ちょっとヘンなトコロもある。

例えば町。町の道路は馬や馬車なら通れるだろうけど、家の中まではそうはいかない。そんな時、どうやって中に入るのだろう?

○8人がいざ降りようとしてもダメ

さらにそれが、ダンジョンなんかになった時は、やっぱり入口で降りていかなきゃいけないんだろうか?

上の"乗り物説"で考えると(考えなくてもだけれど)、みんなが自分で歩いていく時は、4人以上のパーティは組めないことになるのかも!? 「III」にもあったように、他の仲間から離れて戦わなきゃならない場所があるのかもね。

けれどひょっとすると、もっと便利な何かがあるのかも知れない!? いったいそれは何なのだろう。

町やダンジョンはどうなる?

こういう場所でのパーティの行動はどうする? 2列になって歩くなんてことも考えられるけど……

8人の戦闘システムを再追求!!

戦闘のしかたも「IV」の見どころとなりそうなモノのひとつ。簡単になります！というシステムをさらに追求してみると……。

絶対コレだ！オートバトルの研究

「IV」の戦闘システムとして可能性の強いのが〝オートバトル〟。前号でも紹介したように各キャラがそれぞれの特徴にそって勝手に戦ってくれるというモノだ。

これはパソコンのRPGなどでは既に使われていて、特に画面上をキャラが動いて戦闘するものに多い。まっ先に戦いにいく者や逃げる者、呪文ばっかりかける者なんてのがそのまま表れるわけ。

けれどドラクエはそういう戦闘のシステムじゃない。ではオートバトルのドラクエはどうなるんだろう。

1ターン型のDQIV

ドラクエは全員の行動を設定してみんなが一斉に動く。1ターンずつ進行するという戦闘だ。これが完全オートになると、プレイヤーは何もしなくていいことになる。

いくら簡単っていってもこれじゃつまらないから、やっぱり何かのコマンドは与えて、あとは自動ってことになるんじゃないだろうか。

パソコンに見るオートバトルRPG

オートバトルにもいろいろあって、まず途中で状況に応じて戦闘の方針が変えられるタイプ。2つめは完全オートのタイプ。ドラクエは元々がコマンド式の戦闘なので、途中で方針に応じてコマンド入力もできるタイプになる可能性が高い。

ティル・ナ・ノーグ〈コマンド併用型〉

●途中で目標となる敵や呪文の使用などを入力して方針を立てられる戦闘。

サバッシュ〈完全オート型〉

●完全オート。目標にする敵と薬は使えるが、めったに使うことはない。

DQIVがオートバトルなら

結論としてもしオートバトルなら、各ターンごとに目標となる敵を選ぶとか、戦いの方針を決めるとかっていう感じになると考えられるぞ!!

仲間になったモンスターたちの行動

パーティの一員に、モンスターが加わるのも楽しみのひとつ。にっくき敵も味方になれば頼りになる仲間。

その仲間とどこで出会うのかも興味があるところ。洞くつの中でひとり淋しく牢に閉じこめられているのかも知れないし、ひょっとしたらモンスターだけの国なんてのがあって、そこに楽しく暮らしていたりして……。

もっと興味あるのが、モンスターの性格。戦闘の仕方はもちろん、例えば同種族のモンスターの戦いは!? なんて、考えただけでもオモシロい。スライムの前に巨大なスライムが現れて、スライムどうしの戦いが起こるとか、いろいろ想像できる。そんなモンスター達にも、別の物語があるのかも知れないね！

次号もさらに徹底研究 キミはどう予想する!?

ドラゴンライダー

携帯ゲーム機の内容がわかった!!

BOY ボーイ™

4月21日発売決定

本体　1万2500円
ゲームカートリッジ　2600円

実物大

4階調のモノクロ液晶画面スクロールもスムーズに…

本誌'88年No.23でスクープした、ポケットタイプの液晶ゲーム機の詳しい内容と発売日、価格が決まった。発売日は別項のように4月21日、価格は1万2500円だ。この価格は、電源である単3マンガン電池と、ステレオヘッドホンがふくまれた値段だ。

画面は任天堂と家電メーカーのシャープで共同開発した高速の4階調モノクロ液晶が使われている。4階調とは、黒、濃い灰色、薄い灰色、それに透明色（白色を表現）の4つで、右下の画面写真からも分かるようになかなかシャープだ。

液晶はポケットテレビやパーソナルワープロなどに数多く使われているが、画面切り換え時に残像が残ったりする反応時間の遅さが大きな弱点だった。しかしこのゲームボーイの液晶画面は、世界最速のSTN液晶でブロック崩しゲームなどで動くボールにわずかに残像が残る程度で、実用上問題点はほとんど克服されているようだ。

またこの画面は縦41㎜×横45㎜のなかに144×160ドットで表現できる細かさをもっており、後で紹介する麻雀ゲームをみても、漢字をきれいに表現している。

画面をよく見ると4階調であるのがわかる

©Nintendo

電源スイッチ
電源OFFでリセット

カートリッジ差し込み口
カチッというまで押し込む

外部接続コネクター
別売りケーブルで2台のゲームボーイを接続

音量ボリュームスイッチ
スピーカーやステレオヘッドホンの音量調節ができる

液晶画面
縦144×横160ドットの4階調液晶画面

Ⓐボタン・Ⓑボタン
色がなかなかオシャレなⒶ・Ⓑボタン

ステレオヘッドホン端子
付属のヘッドホンでステレオに

内蔵スピーカー
音量十分なモノラルスピーカー

速報 高速液晶を採用 GAME

ゲームボーイのなかみ	
本体サイズ	148×90×32㎜（縦×横×厚さ）
重　さ	300g（電池を含む）
CPU	8bitオリジナルチップ
画面サイズ	41.87×45.88㎜（縦×横）
画面解像度	144×160（縦×横）
スクロール機能	ドット単位
音　源	矩形波 （エンベロープ機能 スイープ機能付き）　1 （エンベロープ機能のみ）　1 任意波形　1 ノイズ　1
ステレオ機能	4音の出力チャンネルを任意に設定
カートリッジサイズ	65×57×7.8㎜（縦×横×厚さ）
内蔵電源 外部電源	単3乾電池4本 （電池寿命：マンガン電池 連続約15時間）
付属品	乾電池4本 ステレオヘッドホン

ゲームはカートリッジで…2台つないだ通信プレイも

このゲーム機を動かす心臓部、CPUもファミコンと同じ8ビットのオリジナルチップで、画像処理機能が強化されているためスクロールも非常にスムーズだ。

内蔵電源は単3電池が4本、これだけで、アルカリ電池を使えば最高30時間連続プレイできるということだ。電源としてはこれ以外に、下の写真のように、単2電池を使うバッテリーケースと充電式のACアダプターが別売りされることになっている。

また通信ケーブルも別売りされ、ゲームによってはこれを使って、2台のゲームボーイの間でデータをやりとりし、2人用プレイが楽しめる機能も付いている。

ゲームサウンドは付属のヘッドホンを接続すると、ステレオで楽しめる。実際にプレイした感じでは、時として右と左から別のサウンドが流れ、なかなか奇妙な、それでいて臨場感あふれるサウンド機能だった。

本体の音源はファミコンとほぼ同じだが、ゲームのプログラムで左右の音を制御し、ステレオ効果を出しているとのことだ。

各種のゲームは下の写真のようなカートリッジの形で出される。中味はファミコンカセットと同じでROMが搭載されている。

本体の上部には、このカートリッジを差し込むスロットがもうけられており、カチッという軽い感触で装着できる。また、電源がONのときにははずせない安全装置も付いていて、カートリッジの事故を防止している。

リセットスイッチはないが、電源OFFで代用することになっている。

外部電源端子
充電式ACアダプターやバッテリーケースを接続

パイロットランプ
電池容量のあるうちはこれが点灯している

画面コントラストボリューム
液晶画面は見る角度でコントラストが変わる。見やすく調節

十字操作ボタン
感触はファミコンとほとんど同じ

SELECTボタン
機能はファミコンとまったく同じ

STARTボタン
ゲームを始めるときはまずこのボタン

左側面

実物大

各種のゲームはこの大きさのカートリッジで供給される。ポケットにも入るネ

別売りの外部電源などをすべてつなぐと、

専用ゲーム4本同時発売。このあとRPGやAVゲームも……

ゲームは本体と同時に4本発売されることになっている。ゲームの開発はもうほとんど終わっているようで、編集部でもこのあと紹介するゲーム4本を実際にプレイしてみた。

前のページでも紹介したが、ゲームボーイの本体は、ほぼファミコン本体の能力をもっているためか、実際のプレイでも違和感はない。

プレイする前、画面がモノクロである点が、カラフルなこれまでのファミコンを楽しんできた目にはもの足りなさがあるのではないかと思われたが、シンプルで小さな4階調の画面は、かえって集中できる感じだ。

スムーズなスクロール画面や画面処理の速さ、ドットの細かさなどを考えると、現在ファミコンで出ているゲームのほとんどの種類が、たとえば表示文字を大きめにするなど、ほんのちょっと工夫するだけで、何の問題もなく移植できるものと思われる。

ゲームの発売予定は、いまのところはっきりしているのが「F-1レース」「ゴルフ」「テニス」(すべて仮称)の3本。毎月1本の割合で任天堂から発売されていく予定。そして、今年の秋ごろには、他のメーカーからも新作ゲームが出るとのこと。もちろんこのなかに、RPGやアドベンチャーゲームが含まれるのは十分考えられる。

スーパーマリオランド SUPER MARIOLAND™

ポケット版スーマリ

この「スーパーマリオランド」のゲーム設定はファミコンの「スーパーマリオブラザーズ」と同じで、横スクロールのアクションゲームだ。

お話の舞台はキノコ王国ではなく「ビラブト王国」「ミューダ王国」「イーストン王国」「チャイ王国」の4カ国に名称が変わり、助ける姫も「ピーチ姫」から「デイジー姫」に変わっているけど、?ブロックをたたけばアイテムがでてきて、敵キャラを踏みつぶし、はねとばし、ワールドを旅するプレイの醍醐味は同じ。

実際にプレイした感じは、「スーパーマリオシリーズ」のなかの最初に出たスーパーマリオブラザーズに近いように思われる。

上空のブロックをたたいてキノコを出す

これを取ればおなじみスーパーマリオ

スーパーマリオでフラワーを出せば

スーパーボールマリオに変身する

ベースボール Baseball

「ベースボール」は現在数多く出ている野球ゲームの長所をハンディに取り入れている。初期画面で先発投手を選択できるし、選手個々は個人データを持ち、途中の選手交代もできる。

前に紹介した通信ケーブルを使うと、プレイヤー2人の対戦もできる。

基本画面はファミスタ風

ピッチャーやバッター交代

プレイ中にタイムをかけて

グラウンドはなかなか広い

○1－1面の最後の部分をマップにするとこうなった。右上はゴールだ

裏ワールドもあるぞ

しかし、新しい工夫もいっぱい。各ワールドは3エリアから成り、全部で4ワールド構成とシンプルにはなっているが、各エリアの終わりが2つにわかれ、上の入口に入ればボーナスゲームも楽しめるのだ。

また、2－3と4－3には自動スクロールのシューティングゲームもあって、一味違ったマリオゲームになっている。

4ワールドをクリアした人には、敵キャラいっぱいの裏ワールドも用意されている。

○画面はモノクロだけどなかなか凝っている。宇宙船風のものも登場する

○1－2はファミコン版の島の面みたい

○出てくる敵キャラの形は少し違うけど

○土管から入ればコインの部屋もあった

○スターで無敵もファミコンと同じ

役満

やくまん

「役満」はマージャンゲーム。画面はシンプルな2人打ちで、ゲームの展開がスピーディだ。このゲームも通信ケーブルを使えば、プレイヤー同士の対戦ができる。

○パイの文字もはっきり読める

○なかなかシンプルでスピーディ

ALLEYWAY™

アレイウエイ

「アレイウエイ」はブロック崩しゲームだ。プレイ画面は1画面だが、ボーナス面8面をふくめて全部で32面あり、ブロックが左右に流れる面や迫ってくるブロックの画面があり、変化に富んでいる。

また、ボールが黒いブロックを壊すとスピードが速くなり、スリリングだ。パドルもボールが天井に当たると小さくなるなど、ゲーム性を高めている。

○動きがだんだん速くなる

○こちらはアルカノイド風

ファミコンジャンプ 英雄列伝

HERO RETSUDEN

いっしょに歩ける仲間がいるんだ

このゲームには、主人公であるキミと、いっしょにジャンプワールドを旅してくれる仲間がいるということは、既報でご紹介したとおり。エリア1では、ケンシロウと抜作先生が仲間になってくれる。そして、エリア2では、孫悟空と冴羽獠がキミといっしょに行動する。この2人も心強い仲間だ。

○ケンシロウ、抜作先生と共にエリア1を歩く主人公

○孫悟空、冴羽獠を引き連れてエリア2を歩く

孫悟空

ドラゴンボールでおなじみの孫悟空が仲間になってくれるんだ。小さな体から繰り出される強力なパンチ、そして、必殺のかめはめ波も使える。なかなか頼もしい仲間だ。

○悟空は第2エリアで仲間になる。しかしどうすれば仲間になるのだろう

○力を、いっぱいにこめてはなつ、強力パンチ

必殺のかめはめ波!!

○気合いをこめて ○かめはめ波ーっ ○よし、敵に命中

冴羽獠

こちらはシティーハンターの冴羽獠。彼も心強い仲間になってくれるぞ。愛用のけん銃コルトパイソン357をたずさえ、悪い敵を倒す。また、獠はサブゲームにも登場するよ。

○獠になかなかやるじゃないかといわれた。こうならなくてはいけないぞ

○悟空にひけをとらす、獠のパンチも強力だぞ

コルトパイソン357!!

○さっとけん銃を ○マッハの速さで ○海坊主に命中だ

○3人勢ぞろいした! 主人公は努力値、冴羽獠はギャグ値、悟空はヒーロー値だ

ジャンプファンなら見逃せない!!

『週刊少年ジャンプ』でおなじみのキャラがぞくぞく登場する、集英社・バンダイ共同企画のRPG『ファミコンジャンプ英雄列伝』。ますます人気上昇中。続報をお届けしよう!!

2月25日発売予定
バンダイ　6500円

カセット　2M+1M
パスワードコンティニュー
ロールプレイング

北斗村はこんなところだよ

とてつもなく広いジャンプワールド。その旅の出発点は北斗村だ。今回は、マップで村の様子を見てみよう。何やらうらぶれた感じがする村には、怪しげなモヒカン男がウジャウジャ。でも、この敵はさほど強くないから安心していいよ。村に入ったら、いろいろな人に会って話を聞いてみよう。きっと、いい話が聞けるはずだ。

北斗村に潜入するぞ!!

⇨北斗村に入った。やけにさびれた感じの村である

⇦いよいよ出発だ!! まずは北斗村に入ってみよう

コンビニ

コンビニではゲーム中に役にたつアイテムを、3種類売っている。

⇧できるだけ買ったほうがいいよ

レストラン

体が疲れてきたら、レストランでゆっくりしていくのもいいぞ。

⇧はたして、どんなメニューがあるのか

電話ボックスでヒント

テレホンカードを持っているなら、電話ボックスで電話をかけよう。通話先はファミコン神拳だぞ。

⇧行き詰まったときはファミコン神拳でヒントを

人と話そう

村の中にいる女の子やおじいさんたちと話して情報を集めよう。

⇧多くの人々と話し、情報を得よう

入口

北斗村をうろつくザコキャラ。原作では北斗の拳に登場したモヒカン男だ。ゲームではさほど強くなく、飛び道具も使用してこないので安心。

⇧北斗の拳に登場していたザコキャラのモヒカン男だ

⇧飛び道具は使ってこないのでパンチで十分だ

あの街、この街 ジャンプワールド

ジャンプワールドは全部で5つのエリアに分かれている。エリア1はワールドのほぼ中央部に位置し、北斗村をはじめ、ヤムチャの家、カイオウの城などがある。エリア1をクリアするのはそれほど難しくないので、ケンシロウや抜作先生と協力して、軽～く流したいものだ。

西の都やレッドリボン軍基地は、もうエリア2だ。このエリアに入るとなかなか簡単にはいかないぞ。敵キャラもそうとう強力になってくるので、孫悟空・冴羽獠に出会って、心して進もう。そして、ペンギン村があるのは、過去の世界だ。この村へ行くにも、ちょっと苦労するかもしれないね。

北斗村

ゲームは北斗村からスタートする。北斗村の中にはコンビニ、レストランなどがあり、主人公がこのジャンプワールドを冒険するための、重要な拠点となってくるだろう。ここにはザコキャラのモヒカン男もいるよ。

○北斗村の中にはモヒカン男が何人もうろついている

○なにやら、いわくありげなおじいさんだね

ケンシロウの墓

ケンシロウは生きているはずだ。しかし、北斗村の南東にはケンシロウの墓がある。はたして、ここにはいったいどんな秘密があるのだろう？

○墓にはケンシロウここに眠ると刻んである

ヤムチャの家

ドラゴンボールに登場したヤムチャ。彼は北斗村の南にある家に住んでいて、とびきりの情報を教えてくれるんだ。

○りりしい顔つきのヤムチャ。ブルマはここにいないけど…

○ヤムチャの家に行ってみると、ケンシロウに関する情報が

レッドリボン軍基地

ドラゴンボールに登場したレッドリボン軍。ゲームでは第2エリアにレッドリボン軍基地が存在する。中にはもちろんレッドリボン軍の兵士がうろうろしているので注意しよう。

○レッドリボン軍の基地を守る兵隊のひとりだ

またまた登場!! ニューキャラクタ

アラレ

ドクタースランプで活躍していた懐かしのアラレちゃんも登場するんだ。アラレちゃんといえばペンギン村に住んでいたけど、ゲームでも果たしてそうなのかな？ このアラレちゃんは、なにやら味方らしいんだけど、さて、仲間になってくれるのだろうか。仲間になれば、きっと楽しいよ。

○ホヨヨ、アラレちゃんだぞ

○アラレちゃんはいつも元気いっぱいだ

マシリト

これまたドクタースランプに登場したマシリト。ということはマシリトもペンギン村に住んでいるのかな？ 彼の役割はなに？ でも、分かっていることがひとつ。それはマシリトが敵であるということだ。どんなときに、どんな攻撃をしてくるかはまだ分からないけど、恐い存在には違いない。

○かなりあくどいやつだから気をつけろ

○部屋の奥にマシリトがいる。注意しながら進もう

占いババの宮殿

ドラゴンボールに登場した占いババが住んでいる。必ず当たるという占いをしてくれるのだが、タダでは占ってくれないぞ。

○主人公が捜しているもののありかを教えてくれるそうだが‥

西の都

北斗村からはるか西に、西の都がある。この街はかなり発展していて、近代的なビルが立ち並ぶ。ドラゴンボールに登場したブルマも、ここに住んでいるよ。

○バンダイビルでも買い物ができる

○バンダイビルでは○○を売っている

○左に見えるのが西の都。かなり発展した街のようだ

○西の都で伝言板らしきものを発見したぞ

○西の都では、ブルマに会うことができる

○西の都でも人々と話せば情報が得られるぞ

カイオウの城

ケンシロウ最大の敵、カイオウは北斗村の南西にあるカイオウの城に住んでいる。カイオウを倒さなければケンシロウや主人公たちに未来はない。しかしその前には、ヒョウなどの敵も待っている。

○カイオウの城の中にも、ザコキャラのモヒカン男がうろついているぞ

ペンギン村

タイムくんを使って過去の世界へワープしてみよう。すると現在の世界では西の都のところが、ペンギン村になっているんだ。ペンギン村といえば、懐かしのアラレちゃんも登場する!?

○これがペンギン村。西の都とは色が違う

○構造は西の都そっくり

○左には奥へと続く一本道があるので行ってみよう

○タイムくんは現在と過去の世界を自由に行き来できるんだ

鮎川

きまぐれオレンジロードのヒロインの鮎川。彼女には西の都で会えるよ。どうやら、なにかの目的のために旅をしているらしい。でも、主人公に情報をくれるわけではないんだ。とくに味方というわけでもなし、かといって敵でもない。彼女のきまぐれは、ここでも健在だ。

○いったいなんの目的で旅をしているのだろうか

○きまぐれに旅をしている鮎川だ

センベエ

どこかで見た顔? コンビニやレストランにいるおじさんと似ているが、彼はドクタースランプに出ていたセンベエさんなのだ。ということはセンベエさんもペンギン村に住んでいるのか!? とにかく、センベエさんは敵ではないので、安心して会うことができるぞ。

○ぜひ、センベエさんとも会って話をしよう

瞳

原作ではキャッツアイに登場している瞳さんも出てくるんだ。原作では華麗に舞っていた瞳さん。はたしてゲームでも、華麗に舞ってくれるのかな。瞳さんは味方は味方だが、仲間にはなってくれるのだろうか。あの瞳さんのレオタード姿、ぜひとも見たいものだね。

○瞳さんからも、なかなかの情報を聞くことができる

※画面は開発中のものです

女流華道家たちに次々に起こる殺人事件

京都花の密室殺人事件

2月1日発売予定

カセット 1M+64K

パスワードコンティニュー

アドベンチャー

タイトー

[illegible]円

華やかなはずの生花の個展の会場で、突然女流華道家が殺された。素人探偵であるキミはさっそく事件の謎を追うが、その目の前で第2、第3の殺人が……。山村美紗が贈るサスペンスアドベンチャー第2弾！

親切設計のサスペンス風アドベンチャー第2弾

ハマりにくい親切設計で好評を得た『京都龍の寺殺人事件』に続いて、女流推理小説作家・山村美紗原作の、サスペンスアドベンチャー第2弾が登場する。今回も舞台は京都。キミは有名ゲームデザイナーである主人公となり、キャサリンや狩谷警部の助けを借りて、厳格な家元制をしく華道の流派・京本流一派を突然襲った連続殺人事件の真相に迫るべく捜査を開始する。

今回のこのソフトでは前作にもまして親切設計が重視されている。例えば左上の図解のように操作性は数段よくなってサクサクとゲームを進められるし、自分の進み具合をいつでも目で確かめられるタイムチェックシステムによって、見落としミスなどをしたままでは進まないようになっているのだ。だから、手間ひまかければ、誰でも解ける！

●コマンド 選ぶべき選択肢はここに表示される。前作よりもムダな選択肢は少ないぞ。

●グラフィック 場所と状況が絵で説明される。今回は見せ場でスクロールしたりもするのだ。

●アイコン 主人公の動作を絵で示す。そのとき選択可能なものだけが表示されるようになった。

●メッセージ 人物の会話を始め、すべての状況がここに示される。一字一句おろそかにできないぞ。

意味深なデモ

花びらがポロリと落ちるタイトル画面に続いて、数シーンのデモ・アニメーションが表示されるのだが、これが一風変わっている。最初はわかりづらいが、よく見るとお茶で人が毒殺される場面なのだ。なんだか不気味。

○あとには茶碗だけがひっそりと転がる……

○毒を盛られた！ パッタリと倒れるシルエット

○2人の人物 1人が一心にお茶をたてている

覚えられないほどいっぱいの登場人物一覧

主人公
主人公であるキミは、有名なゲームデザイナー。顔は最後まで見えない。

京本秋鷹
京本流一派の家元。芸術家気質だけあって、やや一般的な対応に欠ける。

松野愛子
第1の被害者。キャサリンの友人で、京本流の中でも抜群の腕前を持つ。

みのやのおかみ
祇園の『みのや』を取りしきるおかみ。しぶい脇役である。

キャサリン
頭脳明晰な外人女性。愛子の友人であり、京本流の門下生でもある。

京本香織
家元の妻。苦労して生きてきたのだろうと思わせるが、影が薄い。

九条珠美
京本流の門下生。美人だが、それだけにひとくせありそうだ。

小菊
『みのや』の舞子さん。愛子から生花の手ほどきを受けていた。

狩谷警部
前作に続いての登場。検死結果などは彼が教えてくれるよ。

京本満男
家元の一人息子で、京本流のあと取り候補。かなりワガママ。

梅川静江
京本流の門下生。割とひかえ目でおとなしい性格のようだ。

小春
『みのや』の舞子さん。小菊同様、愛子に生花を教わっていた。

マダム
『カフェ・ド・ミサ』の女主人。パスワードを教えてくれる重要人物。

女中さん
京本邸の玄関を守り続ける、真面目そうな年輩の女性。当然脇役。

麻生[illegible]
京本流の門下生。捜査にはわりと協力的な態度を見せる。

ロースの店員
珠美行きつけのカフェ・バー『ロース』の店員。珠美についてくわしい。

浜口一郎
ずっとあとで登場する。キャサリンの知人。協力者である。

沢田耕次
京本家の理事をつとめる中年男性。大きな信頼を得ている。

三年坂の主人
京本流の御用達。沢田とは数10年来のなじみであるらしい。

ロースのマスター
最後のほうで登場する。珠美について、新事実を教えてくれる事になる。

広がる舞台

ゲーム中のいくつかのシーンでは、広い場面を見せるために左右スクロールがおこなわれる。画面が動いて人物を呼びだしたり、「しらべる」コマンドの指に合わせて画面が動いたりするのだ。

⭘部屋の片すみで男たちが作業している

⭘その部屋の全景が、続いて写し出される。見せ方のうまさに脱帽！

タイムチェックシステム

ゲーム中の1日のうち捜査がどれだけ進んでいるかは、自分の部屋の時計に対応していて、すぐにわかる。

⭘自分の部屋にて　時計もカレンダーも細かく変化する

⭘時間の移り変わり。午後になり、やがて7時になると本日終了

連続殺人におびやかされる京本邸の1週間を追う

最初の殺人が起きてから1週間の間に、不可解な謎が続出し、事態はどんどんややこしくなる。1日ごとに出来事を追ってみよう。

1日目 発端・それは華やかさの中で…

主人公はキャサリンの紹介で、京本流華道家・松野愛子の個展を訪れた。が、主人公とキャサリンの目の前で愛子は突然に倒れ、そのまま帰らぬ人となってしまった。キャサリンは愛子が自殺するはずなどないといい、主人公も同意した。2人は愛子の死因をつきとめ、この突然の殺人の謎を解き明かすと、固く誓ったのだった。

○物語はここから始まる。君はキャサリンの紹介で、この個展に来ることができたのだ

個展会場

○ここが会場の内部。まだ誰もこれから起こる事件のことなど予想もしていない

○個展の主・愛子がばったりと倒れた！

府警本部

○事情聴取のため主人公は警察に出頭する。狩谷警部にはこれからも世話になるぞ

カフェ・ド・ミサ

○キャサリンとキミの連絡場所でもあり、ゲーム中断のための場所でもある

2日目 口紅に青酸カリ・殺意の背景

愛子の死因は青酸カリによる服毒死だと判明した。それを知ったキャサリンは、当日の愛子の行動から毒入りの口紅によって犯行がおこなわれたと推理し、そしてそれは的中していたのだった。

○みのやのおかみに案内され、愛子の弟子である小菊に話を聞く事ができた。まだ先は長そうだ

祇園 みのや

○舞台変わって、ここは祇園。求めている情報がうまく手に入るだろうか

京本邸

○ここが京本邸の入口だ。女中さんともこまめに話をしておくといい

3日目 厳格な総本家・その内幕

京本邸を訪れた主人公は、京本流の門下生である珠美と静江からいくらかの情報を入手し、更に理事である沢田と家元の息子・満男をそれぞれたずねた。

その結果、事件周辺の人間関係が見えてきた。

○かつらまでやってきた。ここに、京本流の理事である沢田が住んでいるはずなのだ

沢田耕次の家

○沢田は一見落ちついた中年の紳士。しっかりとした実績を持つ者の口っぷりだ

モダンハイツ

○ここに家元の一人息子である満男が住んでいるのだ。濡そう

満男の部屋

○満男には満男なりに、やってみたい事がたくさんあるのだろう。彼の発言には野心が感じ取れる

応接間

○京本流の家元と、正面切って話す。どうやら彼もかなりのショックを受けたようだ

茶室

○茶室まで出向いて、京本夫人である香織に話を聞く。ここで華道大会のことが聞ける

座敷

○座敷では珠美と静江に会える。タイプは違うが2人とも美人！

4日目 2人目の被害者・思わぬ密室の中で

昼食会に招待された主人公が京本邸に行くと、なぜか珠美が見あたらないという。やがて、京本夫人・香織の叫び声が響いた。主人公が庭に出てみると、なんと珠美は茶室の中で冷たくなっていたのだ。その場の人々の証言から、茶室は密室になっていた事がわかったが、珠美も自殺などするはずがない。またも大きな謎が現れたのだった。

本日は雪天なり。白くつもった雪が、なぜか不安感をつのらせる。何かが起こるのだろうか？

広間には一同が集合している。なにか邸内があわただしいようだが…

雪にくっきりと残る足跡。その先の茶室で、珠美が…

事件直後、その場にいた人々に証言を聞く。満男がいない

5日目 死人は語らず・珠美の周囲

事件後の京本邸で、主人公は門下生のマキから珠美の実体を聞かされる。どうやらかなりの策略家だったらしい。一方、死因はまたしても青酸カリだと判明。そして狩谷警部と共に珠美の部屋に出向いた主人公は、珠美と満男の関係を裏付ける証拠物件を手に入れるのだった。

格式を感じさせる作りの茶室内部。事件の時は完全に密室だったらしい

ここではある物を手に入れるまであちこちを調べまくってみること

珠美の知り合い・ヨーコに、珠美の身辺をたずねる。珠美はかなり裏があったらしい

6日目 次は誰の番か・残された容疑者達

京本香織の言葉から、沢田が京本家ではかなりの実権を握っているらしい事がわかり、その事を三年坂に出向いて確かめる。一転して華道大会出品の候補となった静江について探ってみると、彼女は急な事態の変わりようにややおびえを感じているらしかった。

香織はたのもしそうに沢田について語る。だが、それだけの事をまかされているとなると、沢田もあやしい

ここの主人は沢田のなじみ。外から見た京本家を語ってくれる

7日目 ついに3人目が・意外な被害者

京本邸に行ってみると、来るはずの満男がまだ来ないという。そこでマンションに行くと、そこには満男の死体があった。しかも例によって、青酸カリによる毒殺だったのだ。疑わしく思えた満男までが倒れた事で、いよいよ事件の行方はわからなくなる。まだ誰かが死ぬのだろうか？

なぜか満男の姿が見当らない。出かけたのか、それとも…

あっ、ふすまの向こう側で誰かが倒れている！まさか

3月7日の捜査は終了

3人目の被害者が出て、事件はまた謎におおわれた…

財テクの王さまはなんてったって株!
妻に子供に愛人と危ない要素いっぱい!!

松本亨の株式必勝学 PART II

特別ゲスト

株でもうけて不動産投資!
いろんなイベントで家内安全!?

3月下旬発売予定
イマジニア　9800円
カセット 2M+64KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

株式ゲームという新ジャンルで反響を呼んだ株式必勝学に、パート2の登場だ。
もちろんこの株IIでも、メインは株取り引きだけど、妻と子供という家庭の要素が加わった。財テクにばかりかまけていると家庭が崩壊するってわけだ。コマンド入力は、ポップアップメニューでグーンと使いやすくなっているぞ。

オープニングで今回のゲームの目的を説明してくれる

自分の名前と妻と子供の名前や誕生日を入力しておく

よくできたメイン画面。ポップアップメニューがおしゃれ

データ管理は、流行のシステム手帳を利用する

めざすは70億円 エキスパートクラス

今回の株IIには、総資産とレベルに合わせて4つのゴールが用意されている。最低はレベル25、資産総額1億円のビギナークラスだけれども、最終目標は資産総額70億円のエキスパートクラスだ。ゲーム開始の1989年4月3日から、2年間の間に目標を達成しなければならないのだ。ゴールに達すると、クラスに応じたエンディングだ。

クラス	LE	資産総額
ビギナークラス	25	1億円
アドバンスクラス	35	3億円
プロクラス	50	10億円
エキスパートクラス	70	70億円

暗号入力で秘密の情報を入手!?

ゲームのオープニングで暗号入力をセレクトすると、前作同様の入力画面が登場する。ここで、毎週金曜日に日刊ゲンダイ(夕刊)に掲載される暗号を入力すると、なんと、現実の株のおすすめ情報を入手できるのだ。ただし、これを見られるのは、ゴールしてゲームを終了した人だけ。そして、アドバンスクラス以上だと、より詳しい情報なのだ。

こんな感じに松本先生のありがたい予測を見られるのだ

これがウワサの暗号入力画面。ゴールできた人だけの特権

みごとに交錯する複雑な図式

さてこのゲーム、いろいろな要素がそれぞれ複雑にからみ合っている。健康度、生活度、知性度、運命度といった4要素は、財テク活動をしているとだんだん減ってきて、0になるとゲームオーバーなんだ。回復させるには買いものに行かなきゃいけないし、家族を放っておくと、離婚や家出といった家庭崩壊につながるので、もうたいへん。

財テク

株取り引き、不動産、中国ファンドで資金運用

なんといってもお金もうけがメイン。全150銘柄の東証銘柄をうまく売り買いして、もうけよう。株の取り引き高が増えるとレベルアップして、生活度など4要素の最高値が上がるんだ。その他、不動産、中国ファンド、ドル預金などの投資も用意されているよ。

株の売買がメインなのだ。少ない自己資金を有効に活用する

不動産を利用した財テクというのもあるわけだ

悲惨なバッドエンディング。こんな人生もあるのさ‥

レベルアップしたところ。なんだかRPGみたいな雰囲気

家庭崩壊

安心財テク

目標！ 資産総額70億円!!

気力充実

体力消耗

家内安全

家庭サービス

家庭

妻や子供の家庭を守って安心して財テクしよう

今回の家庭という要素は、なかなかシビアだ。妻や子供の相手をしてやらないと、きげんやよい子度が落ちて、家庭崩壊へ一直線だ。家を守って妻や子を安定させておかないと、落ち着いて財テクはやれないのだ。ときには妻はヒステリーを起こすし、子供は入院したりする。お父さんてたいへんなんだよ。

ボディビルで体力増強。弱った体で株はできない

イベント

イベントいろいろ。幸も不幸も買いものしだい

健康度や生活度が落ちているのに、放っておくと、いろいろな不幸が起こる。そんなことがないようにするには、購入コマンドを選び出かけてリフレッシュするか、オババの部屋で買えるアイテムを活用して難をまぬがれるしかない。購入コマンドでは、3D迷路を歩いてまわるのだ。

妻のヒステリーには困りもの

こんなかわいくない子供がいるのだ。父親ってほんっとにたいへんなのだ

ときには家庭サービスをしてすさんだ生活をリフレッシュ

アイコン

買いコマンド 株を買うコマンド。カーソル上の銘柄を選択

売りコマンド 株を売るコマンド。カーソル上の銘柄を選択

チャートコマンド 過去6カ月のチャートを見ることができる

システム手帳コマンド 自分のステータスや、持ち株などの情報

情報コマンド 株価変動に関する諸情報を見る

資金運用コマンド 各種金融商品、不動産取り引きをおこなう

家族コマンド 家に戻って、家族の面倒をみる

購入コマンド 3D迷路の街にでかけて、買いものをする

アイテムコマンド 持っているアイテムを使用する

ハプニングサイン なにかのイベントが起きたときに選択する

セーブコマンド ゲームの中断をする時にセーブする

カレンダーコマンド その日を終わって翌日に移る

リアルな財テク体シミュレート

株IIでの株取り引きはなかなかリアルだ。まず、新聞や友人からの情報をこまめに集めるのが大切。底値で買って高値で売るのが理想だね。株価の変動は、プレイすることに変わるから変動は見逃せない。株売買の他にも、銀行や証券会社での資金運用もできて、本物の財テクそのものなのだ。そんなわけで、当然不動産売買なんてのもあって、地価の高騰のほうが銀行利息より高かったりする…。

株取り引きでバッチリもうける

まず情報

情報がなければ株取り引きはできない。どの業種やグループが好調なのかというのを表すゲージはだいたいの目安になる。また、新聞や友人の話から、どの銘柄が変動しそうなのかをこまかく調べてから売買取り引きをするようにしよう。このとき最も重要なのは各銘柄のチャート表で、これによって過去6カ月間の値動きが分かる。つまり、底値や天井値の予測ができる。

情報の収集はハイテクなパソコンを利用するのだ

買う

今後上がりそうな銘柄の値段が底値まできたなと思ったら、買いのチャンス。このとき現物買いと信用買いの2つの方法がある。現物ならば、値段を指定する指し値でも、値動きに応じて取り引きする成行きという方法も取れる。信用取り引きの場合、指し値でしか行えないが、たくさん取り引きできる。信用買いの場合、半年以内に決済しないといけない。

その日の値動きを見て買い時を判断する。むずかしいぞ

買いだー！指し値の時は、値動きから微妙に設定するのだ

チャートを見て、底値になったと判断したら買いだ

はい、買えました システム手帳で確認して、利益計算しよう

コマンド入力はポップアップメニューで操作性バツグン

システム手帳でデータ管理

株IIでは、すべてのデータをシステム手帳で管理できる。自分のステータス、銀行預金、不動産などの他に、取り引き株の情報も、本物の手帳をめくるような感覚で見ることができてしまう。

システム手帳のメニュー画面。なんだか本物みたいだな

自分のステータスも、これで一目でわかってしまうのだ

なんと電卓まで内蔵されていて、利益の計算が簡単にできる

金融機関で資金運転

銀行の定期預金を使えば、確実な利息が入る。それに定期預金を担保にお金を借りることだってできてしまうのだ。他に証券会社の中国ファンドとかで地道に資産を増やす方法もあるのだ。

銀行の女の子は、なんとなく銀行っぽくアレンジされている

証券会社の投資信託ならば、安全確実 でも薄利

不動産を転がせば金銭が稼げる悪どい商売…？

とんだハプニングも買いものでクリア

メイン画面右上のハプニングサインが点滅したら、なにかのイベントが起きたってこと。どろぼうに入られたり、自分や家族が病気になったりとろくなことはないが、ときどきラッキーなことも起こるのだ。不幸なハプニングから身を守るには、購入コマンドを使い外出すること。外出すると、街は3Dの迷路になっているから迷わないように。街の中のいろんな部屋で、自分のステータスを回復できる。また、オババの部屋で買えるアイテムでハプニングを防げるのだ。

○どろぼうに入られると、現金は取られるし、ショックで運命度まで落ちるのだ

○ときにこんなに嬉しいハプニングもある。他にもラッキーなイベントがあるぞ

○さて、どこの街に出掛けるかな？なんとなく地名がマニアックだなあ

○オババの部屋でいろんなアイテムを手に入れるのだ

○病院で健康回復。あんまり弱らないうちにこようよ

○街の中はこんな３Ｄ迷路。迷わないようにしなくては

○新聞記事もこまめに見ておきたいね。たまに情報がある

○ゲージを見て、どの業種が好調かを判断。役に立つ

売る

株価のチャートが天井に来たら、売りのチャンス。買いのとき同様現物は指し値、成行きのどちらでも取り引きできる。持ち株でなくても、信用銘柄であれば、信用売りということができ、高値のときに売っておいて、下がったら買うということができる。あんまり欲張らないのがコツといえるだろう。

○やったやったもうかった。欲張らないで、最初は地道にかせいでいこう

○売りだー！あんまり欲張った値段だと売れないこともあるから慎重に

家庭をおろそかにするな

家に帰れば妻と子供が待っている。ささやいたり、へつらったりして妻のきげんや子供のよい子度をアップさせる。でも、そのかわり自分の生活度などが失われる。これには、自分のバイオリズムが関係していて、調子の悪いときにはやらない方がいい。また誕生日にプレゼントをすれば効果的だ。

離婚

妻のきげんが0になると、実家へ帰ってしまうのだ。そして、そのまま放っておくと、ついには離婚されてしまうんだ。離婚されるときは、ばく大な慰謝料を要求されるぞ。こんなことにならないようにしないとね。

○とうとう離婚。こうなるともう弁護士にすがるしかない

家出

子供のよい子度が0になると、家出してしまう。自分の実家に行けば、なんとか連れ戻すことができるけど、そのまま放っておくと、そこも飛び出してしまう。そうなると、公開捜査にたいへんなお金を使うことになるのだ。

○おまわりさんまで登場して、家出息子の公開捜査だ

○こんなことにならないように、家族を大切にしないとうまくいかない

○子供への配慮も忘れずに。家庭内暴力は通用しないたくましい子供なのだ

○いつもニコニコでいたいよね。こまめに家族のことを相手にしてあげよう

忌まわしき太古の呪いが
今、目覚め始める

暗黒神話

ヤマトタケル伝説

漫画家、諸星大二郎の暗黒神話をもとにしたアドベンチャーゲーム。この世を破滅に導く暗黒神の復活をなんとしても阻止せよ！

3月24日発売予定
東京書籍　5900円

カセット 1M+1M
パスワードコンティニュー
アドベンチャー

⭘10年前武の父はクマソー族との戦いで殺されてしまった

クマソ
⭘ヤマトタケルの一族とこの世を呪う

ヤマトタケル
⭘女装してクマソを倒した

主人公、武の先祖ヤマトタケルは朝廷の命によりクマソ一族を征伐した。クマソ一族は無念を晴らすため、この世とヤマトタケルの一族に暗黒神の復活の呪いをかけた。

謎と幻獣に挑戦

ゲームは全8章立てのコマンド選択方式アドベンチャー。各章の最後には暗黒神に仕える巨大幻獣と対決し、勝つと聖痕が与えられる。聖痕を8つ受けると最高神アートマンになり、暗黒神を倒せるのだ。

⭘謎を解き明かして行くうちに

⭘コマンドは全部で6種類 右上には持っているアイテムが表示される

知識ポイント

知識ポイントとは知識の経験値である。このポイントは重要なことを聞いたり調べたりすると、どんどん増えていくんだ。章の最後の幻獣との対決ではこのポイントの量が重要になってくる。たくさんとっていればいるほど幻獣は楽に倒せるんだ。

⭘⭘いろいろな情報を得ると知識ポイントを示す本が増える

⭘急にアクションへと Ⓐでジャンプ Ⓑで攻撃。しゃがむこともできるぞ

⭘幻獣を倒すと武の体に聖痕が与えられる
⭘ブラフマンから聖痕が与えられたときの……

前半四つの章の見せ場を紹介!!

第一章

殺された父の死の謎を解くために、ハガキをもとに武は考古館の竹内と会う。竹内とともに父が発見した遺跡へ向かい、発見した岩穴へと進むが幻獣が待ち伏せしていた。

たて科の3体の仏像。さわるとタタリがあるという言い伝えが…

戻れなくなってしまったよー。あれ、岩の壁に何か書いてあるぞ!?

穴の奥にはブキミなガイコツが。手に握られている剣が気になりますなー

真ん中の小さな仏像を動かすと、奥へと続く穴が出て来たぞ。行ってみよう

第二章

舞台は千六百年前の日本。すべての支配者ブラフマンの意志により過去へ戻された武は、出雲で幻獣ヤマタノオロチと戦うことになってしまった。

えっ、あんたが俺の妻だって…!?

いきなり昔の出雲大社の前に来てしまった

立派な剣が置いてあるぞ

第三章

考古学者の美弥と出会い、遺跡を調べるうちにヤマタイ国の不老不死の泉を発見する。喜んで美弥は泉に入るが、美弥は醜い餓鬼へと変わってしまう。

これが不老不死の泉だろうか

美弥の体がだんだんと…

三つ目が妖しい光を放ち出した。罠にはまった

逃げろー餓鬼になった

第四章

白鳥陵の中で考古学者と名乗る菊池彦に金印をだまし取られてしまう。そのうえ恐ろしい幻獣黄泉醜女が襲いかかって来る。

白鳥陵の入口が破壊されているぞ

菊地彦に金印を渡してしまった。うっ、奥に見えるのは黄泉醜女か

この壁画の女には見覚えがあるような

巨大幻獣と対決

第四章までに出て来る巨大幻獣を紹介しよう。どいつも強敵だが武の武器も進むにつれて強力なものに変わっていくので、落ち着いて戦えば必ず勝てるぞ。

章ごとに武器は成長するぞ

タケミナカタ

第一章で登場。大和朝廷の武将だったが腕を引きちぎられて幻獣になってしまった。

口からぼんぼんと炎を吐くぞ

ヤマタノオロチ

第二章で登場。スサノウノミコトが退治したといわれる。

5つの首が攻撃して来る

餓鬼

第三章で登場。欲望の化身。不老不死を求めた人のなれの果て。

口から小さな餓鬼を吐いて来る

黄泉醜女

第四章で登場。古事記でイザナミノミコトが追いかけられた黄泉の国の幻獣。

左目から4つの玉が出る

株式道場（かぶしきどうじょう）

ケイ線をにらみつつ株価を推理する

本格的株式取引シミュレーションゲームをヘクトが製作!! あの『アメリカ大統領選挙』と同じく大人が熱中できるゲームになっている。東証銘柄200社の過去3年間の実際のデータを使用。本物の株を始める前に、ケイ線の読み方とカンとツキをつけるため、試しにプレイ!!

4月下旬発売予定
ヘクト　9800円
カセット　2M＋64K RAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

わかる人だけの株のゲーム!!

株式の道場に入門し、資金を限られた期間内に目標金額以上にするというゲーム。

まず初級〜プロ級を決定。その後10銘柄が自動的に選択され表示される。この10銘柄を売買して、残高（現金＋株券の時価）を増やすのだ。

データはすべて本物だが、社名が隠されている。株価変動を読むには、注目銘柄の画面の終値、チャート画面の1年分の週足チャート、データ画面の予想PERなどがある。

◎5段階の難易度から自由に選べる

	資金(万円)	期間	目標金額(万円)
初級	1000	1年6ヶ月	1400
中級	2000	1年3ヶ月	2600
上級	3000	1年	4200
セミプロ級	4000	9ヶ月	6000
プロ級	5000	6ヶ月	9000

◎資本金、決算期、予想PERなど表示

◎週足チャートで1年分の動きを

◎10銘柄のその日の終値と前週比、出来高を表示する画面

◎現在の日にちと最終日までの残りの週や持ち株などを表示

コマンド

ゲームで使用するコマンドは全部で7つだけ。覚えやすくシンプルだ。

注目めいがら●注目銘柄を表示する画面に変える。
次のしゅうへ●1週間先の週に進めるコマンド。
かい●購入する銘柄が決まったら、これで買う。
うり●売るときには、このコマンドを使って売る。
つぎ●他の銘柄のデータを見るときに使用する。
データ●チャートの画面からデータ画面に変える。
チャート●データの画面をチャート画面に変える。

◎取り引きが成立すると、売買報告書がくる。手数料がかかる

◎株は1千株単位で購入。終値×株数が現金を越えるとおこられる

チャートをいかに読みとるか

コマンドの「次のしゅうへ」を使ってカレンダーを進めていくと株価はどんどん変化していく。

左の表は、2月14日から翌年の1月24日までゲームを進めたときのものだ。チャートの右のデータは、2月14日ゲームスタート時のもの。これと下の1月24日の終値を比較すると、どの銘柄が伸びたかわかると思う。

そして、どの時期に買い、どの時期に売れればよかったのかも、チャートを見ればわかってくるだろう。

○ある日の10銘柄の終値が、このようになっていた

カレンダーを1週間進めます!!

○1週間たつと、こんなに株価は変化してしまう

注目銘柄 Aかがく

終値 736円
前週比 ▲18円
出来高 6600(千円)
資本金 400億円
決算期 3月
前期1株益 17円
今期1株益(予) 11円
年初来高値 730円
年初来安値 466円
予想PER 18倍

順調に8月まで伸びているけれど、10月最初の週に大暴落している。大きく伸びたものは、大きく下がるという格言もある。

注目銘柄 Bやくひん

終値 1820円
前週比 ▲30円
出来高 2070(千円)
資本金 200億円
決算期 3月
前期1株益 55円
今期1株益(予) 47円
年初来高値 2090円
年初来安値 1260円
予想PER 38倍

こちらは10月の第3週にカクンと落ちているものの、その前のロウソク足で少しは予想がつけられる。売りのがしていたらたいへん。

注目銘柄 Cせきゆ

終値 397円
前週比 ▲6円
出来高 3600(千円)
資本金 300億円
決算期 3月
前期1株益 11円
今期1株益(予) 11円
年初来高値 528円
年初来安値 311円
予想PER 36倍

ゆるやかな「尊大片響」とでもいうように、10月で相場終わったと見る。3月になにがあったのか気になるところでもある。

注目銘柄 Dようぎょう

終値 832円
前週比 ▲5円
出来高 1010(千円)
資本金 200億円
決算期 3月
前期1株益 25円
今期1株益(予) 19円
年初来高値 1150円
年初来安値 790円
予想PER 13倍

出来高が割と大きく人気のある銘柄のよう。10月第1週にピークがきている。ここでだれもが売りに出たようですぐに落ちている。

注目銘柄 Eひてつ

終値 770円
前週比 ▲2円
出来高 8600(千円)
資本金 100億円
決算期 3月
前期1株益 6円
今期1株益(予) 6円
年初来高値 619円
年初来安値 177円
予想PER [illegible]

2月から4月にかけて順調に伸びているけれど、その後は、下降している。この銘柄を長く持っていても、うま味がなかったようだ。

注目銘柄 Fきんぞく

終値 903円
前週比 ▲3円
出来高 550(千円)
資本金 90億円
決算期 3月
前期1株益 25円
今期1株益(予) 31円
年初来高値 1020円
年初来安値 630円
予想PER 29倍

7月に急激に伸び、その後は上下にゆれながら下降している。しかし、2月に買っていたなら損をしていない銘柄だ。

注目銘柄 Gきかい

終値 278円
前週比 ▲18円
出来高 78000(千円)
資本金 300億円
決算期 3月
前期1株益 0円
今期1株益(予) 0円
年初来高値 407円
年初来安値 193円
予想PER **倍

1月の目覚ましい伸びがあり、この後まだまだ伸び続けそうな気配がある。しかし、このあたりで売りに出たほうが得策。

注目銘柄 Hでんき

終値 1050円
前週比 △40円
出来高 28000(千円)
資本金 2000億円
決算期 3月
前期1株益 31円
今期1株益(予) 18円
年初来高値 1190円
年初来安値 718円
予想PER 58倍

これも10月第1週までの急激な伸びと、その反動による暴落がある。うまく買っているとけっこうもうけられた銘柄。

注目銘柄 Iでんき

終値 1090円
前週比 ▽30円
出来高 530(千円)
資本金 60億円
決算期 3月
前期1株益 19円
今期1株益(予) 12円
年初来高値 1460円
年初来安値 1040円
予想PER 90倍

出来高が3月の第1週と10月の第1週にずば抜けて飛び出ている。その後の変化を見てもなかなか興味がわいてくる。

注目銘柄 Jでんき

終値 2420円
前週比 △80円
出来高 2490(千円)
資本金 200億円
決算期 9月
前期1株益 10円
今期1株益(予) 19円
年初来高値 3280円
年初来安値 2030円
予想PER 127倍

ゆっくりと伸びたのだが、またゆっくりと落ちていっている。全体的にいえることだけれど10月が今回のゲームではポイントだった。

1月24日(50週間後)の終値

Aかがく	762	Cせきゆ	570	Eひてつ	738	Hでんき	1260
Bやくひん	1710	Dようぎょう	1045	Fきんぞく	1280	Iでんき	1338
				Gきかい	560	Jでんき	2385

期間内に目標金額にたっすると、いままで扱っていた10銘柄の社名が表示される。つまり資本金や株価の伸びなどから会社を予想し、ここでそれが正しかったか調べることもできるわけだ。

○積まれた札束のグラフィックが出る

○社名とコードナンバーを表示する

○道場主がほめてくれる

迷路館「シャドウゲイト」の謎を解け!! スリルもりだくさんのアドベンチャー!

シャドウゲイト

3月下旬発売予定

コトブキシステム

カセット 1M+1M

バッテリーバックアップ

アドベンチャー

6300円

邪悪な魔法を使う魔王ワーロックが率いるモンスター軍団を始め、秘密の通路に隠し部屋……まるで忍者屋敷のようなこの館は、森の奥深くキミを待っている。

※タイトルイラストはパソコン用ソフトのものです

悪魔の館に住む魔王ワーロックを滅ぼすのだ!!

「シャドウゲイト」の主・魔王ワーロックは、魔法を使って魔獣ベエマスをよみがえらせ、世界を永遠の闇にしようとしている。キミは勇者となって、アイテムを手に入れながら館の謎を解き、ワーロックを滅ぼさねばならない。

○これがシャドウゲイトの入口 ドアの上のドクロがブキミだ

○選んだファイルの内容をどうするか、ここで決める。ファイル内容のクリアもできる

○セーブした内容により、ファイル1～3を選択。セーブされてない所にはNEW 表示

たいまつが消えるとゲームオーバー

画面右上にある"たいまつ"は命の火。2本とも消えるとゲームオーバーになる。コマンド"たいまつの火"→"つかう"→"たいまつ"をマメに活用しよう。

○たいまつの火が小さくなって、音楽が変わったらピンチ!

○ゲームオーバーになると死神が微笑むという、ヒサンなシーンが待っている

画面の説明

各コマンドは手の形をしたカーソルを十字ボタンを使って画面上で移動させ、Ⓐボタンで実行する。コマンドのキャンセルはⒷボタン。また、たいまつの火を使いたい場合は、燃えているたいまつにカーソルをセットする。

メインスクリーン
目の前の景色を表示。好きな場所にカーソルを合わせられる。

移動スクリーン
メインスクリーンにない場所を含め、移動できる場所を表示。

カード
ゲーム中に手に入れた物や覚えた呪文がコマンド選択のとき表示される。

カードコマンド
表示されているカードの前や後ろのカードを見たいときに使う。

セーブ
ゲーム中のどの場面でもこれでセーブができる。

セルフコマンド
キミ自身に何かをする(衣類を身につけるなど)ときに使う。

コマンド
できる行動はこの8つだけ。目の前にある物を使いたいときは、一度"とる"ことが必要。

○コマンドを実行すると、このようにメッセージ画面となり、行動の結果や状況を表示してくれる

シャドウゲイトに巣喰う、凶悪なモンスターたち

「シャドウゲイト」の中にはたくさんの隠し部屋があり、そこにはブキミなモンスターたちが住んでいる。モンスターは全部で23種類。能力や性格もさまざまで、ただビックリさせるだけのものから命を奪い取る凶悪な奴まで幅広く存在している。ここではセクション1・ダンジョンに住んでいる主なモンスターを紹介しよう。

▶鬼
"鬼の橋"に住んでいる。どん欲で、お金が大好き。力はたいしたことはない。

▲バンシー　"納骨所"に住む。ビックリさせるだけで特に危害は加えない。

▼ミイラ
"納骨所"に住む。体の中にある秘密が隠されている。

▲ガイコツ
"湖のある部屋"に住む。危害は加えない。大事なアイテムを持つ。

▲亡霊
"亡霊の部屋"に住んでいる。姿は恐ろしいが、あるアイテムで簡単に倒せる。

▲スライム　"納骨所"に住む。姿は怖くないが、出会うと殺されてしまう。

◀サメ
"湖のある部屋"に住む人食いザメ。うかつに近づくと危険だ。

◆セクション1◆ ダンジョン

「シャドウゲイト」は3つのセクションから成りたち、最初のセクションはこのダンジョンである。ここは3種類のホールウエイが基本通路になっていて、そこから数々の隠し部屋へ通じている。部屋数も多く、アイテムも大量に手に入れられるぞ！

●矢のある部屋　この矢はあとで何かの役に立ちそうだぞ

●うわっ、こんな所に落とし穴があるとは!! 油断は大敵だぞ

●石造りのホールウエイ　ブキミで謎めいた雰囲気か

●橋が2つあるけれど、さてどっちの橋を渡ったものか

●これで湖の上を歩けるぞ!

●ガイコツが手に何か持ってる

●滝のある部屋　滝の裏側にすき間のようなものが見える…

●アイテムを取るたびに魔物が火を吐いてくる　調子にのると危険だ

●水晶の部屋　中央に謎の台が見える。何に使うんだろう…

◆セクション2◆ キャッスル

第2セクションのキャッスルには、発見するのが大変な隠し部屋や、倒すのに手間のかかるモンスターが次々と現れる。ちょっとしたトンチが必要になることがあるかも…。

●実験室を探っていると、奇怪な犬が現れた!!

悪魔の館はさらに謎を呼び、奥深く誘う……

●暖炉のある部屋　アイテムがたくさん取れそうだけど

●一つ目のモンスターが通せんぼ。これは困った

A week of Garfield

ガーフィールドの一週間

アメリカの人気ネコ、日本上陸！

オイラがアメリカで大人気のガーフィールド。マンガやぬいぐるみで見たことあるだろ。日本での人気も上々だってんで今度はゲームになったのさ。

4月7日発売予定
トーワチキ
5500円
カセット 1M+256K
コンティニュー
アクション

親友のオーディを一週間かけて捜しだすのだ

オイラはドラ猫軍団"鉄の爪一味"にさらわれた親友の犬オーディを、月曜日から日曜日にかけて捜していくんだ。左から右へひたすら進む横スクロールのステージ上には、オイラのパワーを回復させたり、敵をやっつけるアイテムが落っこっている。制限時間内に次の日まで行かなきゃ。

ニューヨークはオイラの庭さ。

オーディはどこに？

○タイトル画面に現れた後さらわれてしまったようだ

この犬を捜しに行くんだ。

一週間は9ステージ

一週間のうち、土曜日と日曜日は午前と午後にわかれ、全部で9ステージ。毎日いろんな場所を進んでいくんだ。

MON.（月）	TUE.（火）	WED	THU.（木）	FRI.（金）
飼い主のジョンの家が舞台。家の中や外へ。	家の近くの公園や事務所へと進む。	ここは教会通り。	商店街とその裏通りの倉庫が舞台。	ダウンタウンの裏道から、また倉庫へ。

カギを探して進め！

各ステージには3つのエリアがあってドアで閉ざされている。鍵を探し、ドアを開け、進んでいけばステージクリア。

○鍵はドアの近くにある　探して先へ進もう

ステージ1

居間

オイラはここからオーディを捜しに出かけた。まだ、敵も少ない。

裏庭

家の中から抜けると裏庭へ。距離は短いが外なので鳥が攻撃する。

キッチン

再び家の中へ。少々難しいけれど、ここを抜ければクリアだ。

ステージクリア

○飼い主のジョンが出てきて励ましてくれるんだ

アイテムをとり敵を倒して進んでゆこう

ステージを進んでいくと、通過地点にアイテムが出現することがある。これらは下で説明する攻撃用や身を守るアイテムなんだ。だから、アイテムが出現したら、必ず引き返して取っていこう。鍵もドアの近くにあるから探そうね。

○何もないように見える部屋の中。ここを通り過ぎた後は注意したほうがいいゼ

○ほら、アイテムが出現するんだ。必ず取ろう

○引き返せばアイテムは取れる。アイテムが手に入れば攻撃だ

アイテムを紹介するね

敵はキックで倒すか、ジャンプでよけよう。でも、アイテムを持ってれば、それで攻撃できる。アイテムを集めれば先へ進むのは簡単。

○最初のうちは攻撃用アイテムを持っていないので、敵を倒すときはキックで!!

攻撃用アイテム

攻撃用アイテムは3種類あり、攻撃方法もさまざま。ただ、使用回数が決まっているので使いすぎるとなくなってしまう。なくなったら補給を。

攻撃用アイテムは3種類選べるよ!

アイテムはセレクトボタンで好きなものを選べる。それ以外のときはキックだ。

レーズン入りコーンフレーク	骨	パイ
口からレーズンを3方向に発射。3発まで。	直線に骨を投げる。1回取ると10発撃てる。	弾を地面に投げつけ4方向に分裂する。

その他のアイテム

攻撃用のアイテムだけではなく、パワーを回復させたり、身を守るアイテムもある。ただし、魚の骨だけは、取っちゃダメ。カギはステージを進んでいくために必要だよ。

カギ	魚の骨	ラザニア	ブーツ	コーヒー	ミルク
ドアを開くためのもの。ドアの近くにある。	パワーが減るので絶対に取らないように。	一定時間無敵になって、敵をはね飛ばす。	一定時間ガーフィールドの動きが早くなる。	大好物だけあってミルクの倍の回復力。	1つ取ると少しだけパワーが回復する。

ザコもボスも倒そう

ザコキャラの倒し方をちょっとだけ紹介。木曜日からは、ドラ猫軍団の手下が現れるので、アイテムで攻撃しよう。

鳥が近づいたらよつんばいに。

クモはアイテムでどかそう。

ノミに触るとしびれるので注意。

オーディが帰ってきたぞ!

最後のボス登場!

○ナイフを投げる前にアイテムで攻撃だ

○○これが最後に登場するボスだ。手ごわいぞ

早打ちスーパー囲碁

2月22日発売予定　ナムコ　5900円

本因坊戦、順位戦、対局道場と、モードは3つ

囲碁なんてシブ茶を飲みながらお年寄がするもの、と思ってるキミたちには関係ないかもしれないけど、とにかくあのナムコが囲碁のソフトを発売する。3つのモードをもつこのソフトは、チャチな子供のオモチャじゃなく、ハードな本格派。これを機会にキミたちも、シビアな大人の戦いの世界に挑戦してみれば!

画面もこのとおり、碁盤も本格的。アソビの要素はほとんどないのだ

実力だめしだ—順位戦・本因坊戦

順位戦・本因坊戦はコンピュータとの対局モード。初級向きの順位戦は5級から始め、勝つと上の級、負けると下の級と対戦を続ける。上級向きの本因坊戦は初段から始め、本因坊めざし勝ち進めていく。どのクラスも制限時間が決められていて、それと置き石の数でクラスが設定されている。コンピュータの強さはどのクラスも一定だ。ちなみに盤は、順位戦・本因坊戦ともに、本格的な19路盤。

それぞれが取った石

1手ごとの残り時間

盤は本格的な19路盤

1手ごとに制限時間内に打ち終えないと負け

パス

これから先は、お互いがどう打ってもどうどうめぐりという局面まで打ち進めたらお互いパスし勝負を終了

投了

投了とは、ようするにギブアップすること。この先どう打っても勝つ見込みがないときは投了してもいい

自分の手番　置き石ハンデ　1手ごとの制限時間

せんて（くろ）6子　60秒
ごて（しろ）6子　20秒

クラスは、置き石のハンデと制限時間で決められている。COMの強さは同じだ

順位戦

5級から始め勝ち負けでクラスを移動　自分は黒番だ

本因坊戦

初段から始め本因坊をめざす。自分は白番で打つ

パスワード

順位戦・本因坊戦とも、1局ごとにパスワードが表示される。それを入力すれば、そのクラスから始められるぞ。

パスワードを入れれば、そのクラスから始められるのだ

1局終わるごとにこのようなハスワードが出る　覚えておくと便利なのだ

置き石ハンデ

プレイヤーの実力差に応じてあらかじめ黒石を置くのが置き石ハンデ。置いた石が多いほど、当然黒番が有利だ。

4子　2子　9子　6子

置き石は2子から9子までの8種類。これでハンデをつける

これで実力アップだ—対局道場

このモードは、研究モード。碁盤も本格的な19路盤と初心者向きの13路盤が用意されている。対COM、2人プレイとも可能。いろんな設定ができ、べんりな機能も満載だ。

いろんな設定可能

❶碁盤の種類、1Pか2Pか、手番、置き石の数、制限時間を自由に設定可

べんりな機能も

❶パスと投了のほかに仮打と地合のコマンドが。ほか、Ⓑボタンでまったができる

2種類の盤

❶19路盤より目の数が少ないから、戦いもわかりやすくなる

❶ふつう碁盤といえば、この19路盤。タテヨコ19ずつの目が

機能❶ 仮打

このコマンドを使って、黒石・白石とも自分の好きなように並べることができる。対局の途中からでも可能で、コマンドを終了すると、コマンドを使う前の局面にもどる。

❶難しい局面では仮打のコマンドを使って、あれこれ並べて研究！

機能❷ まった！

対局中、Ⓑボタンで1手前の局面にもどすことができる。いつのまにか自分が不利になって、もう一度、途中から考え直したいときは、Ⓑボタンを押し続けると、自分の好きな局面までもどせるわけだ。

❶困ったときにはⒷボタンで"まった!"をかける。これは便利だ

機能❸ 地合

囲碁は"地"(自分の領土)の大小で勝負を争うゲーム。そうはいっても初心者にはそれがなかなかわかりにくい。そんなときに使うのが、このコマンドだ。

❶どちらが有利に試合を進めているのかわからないときには…

❶地合を見れば、一目瞭然。これを参考に打ち進めれば

❶試合の流れがよくわかり、知らず知らずのうちに実力がつく

黒の地

白の地

COM黒番VS COM白番 勝つのはどちらか⁉

ところで、このソフトのCOMはいったいどのような打ちかたをするのか、それを調べるために「早打ちスーパー囲碁」のソフトを2本使って黒番と白番を戦わせてみた。

もちろん、ハンデなしの、平手の戦いだ。

はたして勝つのは黒番か、白番か？ 先手の黒のほうが有利なハズだけど……。左が実際に戦わせた試合の流れだ。

❶まず、お互いに4隅の星に石を置く。4隅を中心に布石するのは基本中の基本

❷先手の利を生かして、黒か右側の2つの隅を攻める[illegible]黒と白の攻防戦か

❸白も左側の黒の陣地を攻めるか、黒は余裕の守り。さらに辺へと布石していく

❹さらに4隅中心に攻防が続き64手目まで。右上隅でも黒1石をアタリにする

❺4隅の攻防もひとしきり終わり、100手目をすぎて黒から中央への布石を始める

❻中央への布石は個性的。要め石を散らばらせる黒、中を割ってつなげていく白

❼お互いの地がかたまっていき、そろそろ勝負がハッキリと見えてきたようだ

❽予想どおり、黒の勝利。終始、黒のペースで進められた対局でした

全60コのステージを逃げきって、妻のもとに急げ！

ロジャー・ラビット

ディズニーとスピルバーグがつくり出したアニメキャラ、ロジャー・ラビットがゲームにも登場。パズルの要素も入ったアクションゲームになったぞ！

2月16日発売予定

コトブキシステム3500円

ディスク	両面
パスワードコンティニュー	
アクション	

アニメと実写の合体が評判だった映画「ロジャー・ラビット」がファミコンにも登場。悪者に捕らわれてしまった妻ジェシカを助け出すことが目的で、しつこく追ってくる敵をかわしながら、各ステージに散らばっているハート（なんと、ジェシカの愛という設定！）をすべて集めると、ステージクリアとなる。パズル的要素も入ったアクションゲームってところかな。

○階段を昇ったり降りたりしながら、ハートを集めまくるのだ

アイテム7種

主人公・ロジャーは攻撃手段を持っていない。しかも、1度でも敵に触れると、すぐに死んでしまう。つまり、基本的には、敵から逃げて逃げて逃げまくるしかないのだが、便利なアイテムが全部で7つあって、ロジャーを助けてくれる。有効に使おう。

○1回だけこれで攻撃OK

○これを飲むと数秒間無敵

○触れるとサブステージに

○これで敵もイチコロさ！

○こんなのも攻撃の武器に

○これも敵にぶつけるもの

荷物

○敵にぶつけてやっつけろ

全部で60コあるステージには、タテ2画面分スクロールするものと、ヨコ2画面分スクロールするものがある。そして、各ステージは、コンクリート面、レンガ面、パイプ面の3種類のバリエーションで構成されていて、階段やパイプで移動していく。簡単なステージ攻略法を紹介するので参考にして欲しい。

タテにスクロールする階段面

実はコレが最終面、ステージ60なのだ。大サービス公開ね

敵に物を!ⒶⒷ

荷物や金庫を使って敵を攻撃しよう。近づいてくる敵にけとばしてぶつけたり、高いところから落として下にいる敵をやっつけたり。タイミングをうまくとってね。

構えて…
くらえっ!
近づいてきたら、一気に…

階段・パイプ内は安全地帯だ!ⒸⒹ

階段やパイプ内では、敵とすれちがっても(敵に触れても)死なない。ピンチになった時にうまく利用するとよいだろう。

パイプ内

敵と一緒にいても平気

敵に触れても死なない!

このとおり、敵とすれちがっても死なない
上からグリーンウィーゼルが来たか…

ヨコにスクロールするパイプ面

これはステージ8。アイテムとハートの位置をよく見てね

がいこつに触れると…Ⓔ

全60ステージのうち4コのステージに、がいこつが出てくる。これに触れると、クリアが超ムズのサブステージにワープしてしまうので注意だ。ただ、そこをうまくクリアするとロジャーが一挙に3人プラス! でも、クリアできないと、そのステージから3ステージ前に戻されてしまうぞ。

パイプが入り組んで見るからに難しそう!

しつこい敵たち

これがロジャーの行く手を阻む敵たちだ。6種類いて、それぞれ動きに特徴があるのでチェックしてね。ステージ内をウロウロしていて、しつこく後追いしたり待ちぶせしたりして、本当にジャマくさいヤツらだが、何とか60ステージ逃げきって、美しい妻を救い出したいものだ。コレ、男のロマン、メルヘンだぞ。頑張るしかないネ。

- グリーンウィーゼル：最もしつこいヤツだ
- ブルーウィーゼル：たえず動いている
- レッドウィーゼル：動いたり止まったり
- ペンギン：突然、方向転換する
- ボンコ：横に移動するだけだ
- ドゥーム判事：常に追いかけてくる

キミは警視庁特殊機械化部隊、通称「パトロール・レイバー中隊」に配属された。テロリストが起こす事件を解決するのが、キミの使命だ。使用する愛機は最新型レイバー、98式AV・イングラム。レイバーを手足のようにあやつり、犯罪を阻止するのだ。第2小隊、出動せよ!

○警視庁は続発するレイバー犯罪に対抗すべく、特殊機械化部隊を創設した

○98式AV・イングラム。警視庁特殊機械化部隊、第2小隊に配属

レイバーを選択して出動

名前を登録したらゲームがスタートだ。第2小隊のレイバーは泉野明の乗る1号機、粗暴な問題警官・太田功の乗る2号機の2機。どちらを最初にスタートするか選択する。

1号機

1号機は身軽で丈夫。人質救出に向いている。ジャンプをうまく使うのがポイントだ。

○攻撃力は弱いが、耐久力があり機体のDFポイントが8つある

2号機

2号機は強力なライアットガンを装備している。しかし、弾が少ない。撃ちすぎに注意。

○攻撃力が高いが、耐久力がなく機体のDFポイントが2つ少ない

最初の機体が破壊されると次の機体に交代する。

○練習ステージ。◎の標的を破壊する。⊕の標的は撃つとダメ

ジャンプ!

○1号機はジャンプ力があり、救出活動が得意だ

リボルバーカノン

○戦車や装甲車なら1発で倒すことができる

警棒

○1号機にも警棒はあるが2号機の警棒はより強力!

ライアットガン

○威力はリボルバーカノンの2倍。弾が3方向に飛ぶ

第1ステージは大井埠頭にたてこもったテロリストを征伐だ

任務はハードだが メチャクチャ カッコイイぜ!

各ステージの前に、後藤隊長から事件の状況（場所・人質の数）が伝えられる。

お国のために、テロリストを征伐し、捕らえられた人質たちを無事救い出すのが使命。ステージ1は大井埠頭。ステージが進むごとに、捕らえられた人質の数も増える。

人質の救出は重要な仕事だ

各ステージに捕らえられた人質を全て救出しないと、ステージの終わりに待つボスキャラに会えない。警察官たるもの、人命救助が第一任務だ。

ムムッ、あやしい倉庫が……。建物の前の地雷に注意するべし

鬼よりコワイ始末書の嵐!!

壊してはいけない箱、あるいは支給品のパトレイバーを壊すと、始末書を書かされる。始末書が3枚たまると、再訓練が待っている。簡単にやられてはイケナイのだ。

無印の箱は壊しても平気だが十字マークの箱は壊すと始末書

こ、これは! 再訓練ステージに行かされてしまった キビシイ!

再訓練ステージでは、得点に応じて始末書の数を減らしてくれる

無念、テロリストのレイバーに負けた

ボスキャラとの対決

ステージの最後は、強力なレイバーに乗ったテロリストのボスと対決だ

倉庫の中には、テロリストに捕らわれた民間人が助けを求めている

敵キャラは恐るべきメカ軍

敵キャラを少しだけ紹介しよう。レイバーとは多足式大型汎用マニピュレーターのことを指し、いろいろな形のレイバーがあるのだ。

ヘリコプター

空から攻撃してくる。逃げ足が早いので注意しよう

レイバーC1

ジャンプしながら近づいてくる。動きを見きわめろ

装甲車

一方向だけしか攻撃できない。攻撃をかわせば楽勝だ

戦車

レイバーの動きにあわせ砲台が回り、攻撃をしてくる

ひっけるくん

ステージ1のボス すばやく移動、ミサイルを発射する

自衛隊99式

元は軍用の重装備レイバー リボルバーカノン3発で破壊

強襲空挺レイバー

敵テロリストのレイバー リボルバーカノン2発で破壊

地雷

踏むとドカンと爆
1ポイントのダ

帰ってきたガチャポン戦士たち!!

ガンダムワールド ガチャポン戦士（せんし）

マップコレクション

あのガチャポン戦士（せんし）がまたよそおいも新（あら）たにマップコレクションとして帰（かえ）ってきたぞ。新しいマップでまたガチャポン戦士（せんし）が大暴（おおあば）れする勇姿（ゆうし）を見てくれ！

3月3日書き換え開始　バンダイ　500円

両面　ディスクセーブ　シミュレーション（書き換え専用）

SDガンダムがよりスピーディーになって登場！

SDガンダム　スクランブルウォーズ、そして書き換え版のSDガンダム。そして今回はさらに新しい書き換え版のSDガンダムの登場だ。

前回よりコンピュータの思考速度が速くなったり、カーソルの移動速度が速くなったりと、ゲームがスピーディーになったんだ。

基本操作は前作と同じ

まず移動させたいモビルスーツのところにカーソルを合わせ、敵のモビルスーツ上に移動する。すると戦闘シーンが始まる。もちろん戦闘は前回と同じで、Ⓐボタンでビーム、Ⓑボタンでサーベルという感じで、アクションで行うんだよ。

○敵のユニット上へ自分のモビルスーツを持っていく

○まず動かしたいモビルスーツにカーソルを合わせて

○戦闘はアクションで行うんだぞ

思考速度が速く移動量が増えた

前回と変わったところは、思考速度が速くなり、さらにカーソルの移動速度も速くなったため、よりスピーディーにプレイできるようになった。また、1ターンに移動できるユニット数が3体から6体にまで増えたということで、ゲームがよりダイナミックになったぞ。

○カーソルの移動も速いので移動が楽になった

○コンピュータの思考速度が速い

○最高6体のユニットを動かせる

○1ターンに6体まで動かせる

これが新しくなったマップ

マップ0のISLAND RX-93からマップ9のケッチャクノトキまで、マップが新しく10個用意されているんだ。

また、マップを選んだあとモビルスーツの初期設定として、少軍か大軍か選べるというところは変わってないぞ。

⬆これが新しく登場した10個のマップだ。色々あるぞ

⬆前回と同じように少軍か大軍かを始めに設定できる

00 ISLAND RX-93

少軍を選んだときはザクが2機、それとグフとドムが配置されている。このドムをいかに利用するかが大切だ。また大軍を選んだときは、ザク2機、グフ、ドム、ズゴック2機、ゲルググ2機、ガンダム、リックディアスが始めから配置されている。

	少軍	大軍
ユニット数	4	10

⬆ガンダムの顔らしき地形で戦うぞ

01 KING OF STAR

ここはまわり全体が宇宙に囲まれていて、少軍を選んでも大軍を選んでも、モビルスーツは始めから中央の地上に配置されているんだ。

少軍を選ぶとザク、グフ、ドムの3機しか配置されていないんだ。大軍は8機、配置されているぞ。

	少軍	大軍
ユニット数	3	8

⬆中央の都市をどちらが先に奪うか

02 シャクネツ ノ ボウセイセン

マップは左下が宇宙、右上が地上とかなり極端な構成になっているんだ。

大軍を選んだ場合、ザクが2機、グフ2機、ドム4機、ゲルググ2機、それにガンダムが始めから配置されているんだ。この4機のドムをどう使いこなすかが大切だぞ。

	少軍	大軍
ユニット数	4	11

⬆ケ[illegible]2機大気圏を突入しようと

03 オアシス ノ コウボウ

このマップでは、少軍を選ぶとザク、グフ、ドムが、大軍を選ぶとザク3機、グフ、ドム、ゲルググ2機、ガンダムが始めから配置されているんだ。

ここはマップ全体の約8割が砂ばくで構成されていて、中央にポツンとオアシスがあるぞ。

	少軍	大軍
ユニット数	3	8

⬆砂ばくの中、中央にオアシスがある

モビルスーツの生産方法

ザクやZZ-Gなど、生産できるモビルスーツは前回と変わっていないんだ。

もちろんユニットの生産方法も前回と同じく、ガチャポン工場でモビルスーツを生産できる。

⬇十字ボタンの上と下で生産したいモビルスーツを

⬆ここでモビルスーツを生産できるんだ

⬆最高モビルスーツのZZ G

⬆動きがとても素早いぞ

⬆安い上、動きもかなりいいぞ

⬆相変わらず弱いザクだぞ

つたF.F.IIの本だから

よくわかる

ファイナルファンタジーII 完全攻略本

F.F.IIの世界は広い。だからF.F.IIの世界は冒険に満ちている。こ[illegible]ファミマガ編集部がつくった本だから なおさら感激させてくれる。[illegible]

ファミリーコンピュータMagazine編集部・編著

上巻 堂々発売中

下巻は2月下旬発売予定です

定価420円

元祖F.F.もお忘れなく！

徳間書店

ファミマガゲームブック 第2弾

ファイナルファンタジーII 勝利への旅立ち

F.F.IIはおもしろい。だからF.F.IIのゲームブックもおもしろい。これ当然。ファミマガ編集部がつくった本だからなおさらおもしろい。これ納得

ファミリーコンピュータMagazine 編集部・編著

定価420円

大好評発売中

★重版ができました!

ファイナルファンタジー 完全攻略本

ファミリーコンピュータMagazine 編集部・編著

定価390円

光の戦士たちよ、4つのクリスタルの輝きを取り戻し、真の敵を倒すのだ!!

モンスター ワールド ダンジョン 2大データマップ付

1600年の時空を超え、
今、暗黒神が蘇る！
古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマソの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった！
鬼才漫画家諸星大二郎の作品がいよいよアドベンチャーゲームに。
暗黒神話
ヤマトタケル伝説
原作◎諸星大二郎
ファミリーコンピュータ用カセット
古代 アドベンチャーゲーム
『太陽の神殿』に続く第2弾今春発売予定!!
東京書籍 東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

野球ファンなら一度はやってみたい、オールスターの監督。このソフトで、夢かないます。

自分の好きな選手ばかりを集めて、チームを作りたい。そしてそのチームの監督になりたい。野球ファンなら一度は見る夢だ。「がんペナ」は、こういうファンの夢をかなえてくれるソフト。Cリーグ、Pリーグ、それぞれのリーグから、各チームの代表選手をピックアップして、オールスターチームを作り、思う存分戦える、オールスターモードを装備している。ユニフォームやストッキングの色まで自分で選べるから、夢のチームが君のものになるぞ。おまけに往年の選手を集めたオールドスターとも対戦可能。親子で時代を超えたオールスター戦、なんていうのもいいよね。

●ペナントモード、ウォッチモードなど5つのモード●ペナントモードでチームを育てて、エキサイティングモードで、友達と対戦●年俸をあげてやると、選手のヤル気もアップ●外人獲得や他チームとのトレードで戦力強化●3つの球場でデーゲーム&ナイター

←12球団プラス、ゴエモン隊、黒子隊●より速くより高い、ファインプレー●守備シフト、守備コンバートなど守りの作戦も充実●ホームランやラッキーセブンに楽しいデモ●リーグ優勝や日本リーグ優勝などシーズンの節目節目を盛り上げるデモ●「アウト」「セーフ」「退場」など、審判が声でコール。

なんでもありだ。「がんペナ」だ。

2月下旬発売
15種類の音声合成
5,900円

〈当選者のお知らせ〉
コナミのファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送って下さい。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)12月15日〆切の当選者■ファミコンカセット 北海道 古舘健司くん(8) 東京都 関根覚くん(17)ほか8名の方々■テレホンカード 宮城県 大和田貴志くん(15) 青森県 牧野常人くん(14)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ最新情報　東京03(262)9110　ダイヤルは正確にね
その他の地区は【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000
【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399
【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

コナミ株式会社
本　　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　福岡営業所　〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号

KONAMI

これがファミコン史上最強のR・P・Gだ!!

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

DRAGON QUEST IV

IVは、町や城の見え方も立体的で大迫力！おおっ、これは水の柱にかこまれたダンジョンか!?激流にのみこまれそうじゃっ!!ブルッ!!

■移動するだけでも楽しい「しかけ」だらけのIVのマップ！

全く新しい！ドラクエ伝説シリーズへ突入じゃ！

■RPG史上かってない8人パーティー！

●ナ、ナント、ドラクエIVは、8人パーティー。ウヒョーツ！しかも最大で10人まで連れて歩けるというのじゃっ！いったい、どういう戦闘がくりひろげられるんじゃろう?ワクワクするのお〜〜〜！

■驚異の4メガ大容量ROM！

●4メガといってもピンとこんじゃろ?これは、エニックスが作ったゲーム「ドアドア」「ポートピア」「ドラクエI・II・III」を全部入れてもまだ余る！という、とんでもない容量なのじゃ。

■5つの物語でなりたつドラクエIV

●ドラクエIVは、全部で5つの物語でなりたっとる。それぞれに、その物語の主人公がいて、それぞれのエンディングをむかえるというわけじゃ！さて、どんな物語がまっているかというとじゃな。

◆第一話は、王宮の戦士の物語。

戦士

◆第二話は、おてんば姫の物語。

神官 おてんば姫 じいや

◆第三話は、ちょっとかわった町の道具屋の金もうけの物語。

武器屋

◆第四話は、父のかたきをさがすジプシー姉妹の物語。

占い師 踊り娘

◆そして、第五話はいよいよ勇者の登場！導かれし者たちの冒険が今、はじまるっ！

勇者(男) 勇者(女)

スタッフ　モンスターデザイン/鳥山明・シナリオ/堀井雄二・プログラム/株チュンソフト・音楽/すぎやまこういち・企画制作/株エニックス

ドラゴンクエストIV 導(みち)かれし者(もの)たち

株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F
お問い合わせ 03(371)5581
㊟この電話番号のみです。
電話番号は、まちがいのないよう、正確にね♥

2. めざすは、テニスの世界制覇。

君が画面上のキャラクターを操作し、国内・海外のトーナメントを転戦しながら、グランドスラマー(全米・全英・全仏・全豪オープンの覇者)をめざすゲーム。レンドルやエバートとしてプレイしたり、自キャラでプレイしたり、レンドルやエバートとダブルスを組んだり、友達のキャラクターと自キャラとでダブルスを組んだりと、試合方法もいろいろ。君はどんな手で世界ナンバー1プレイヤーをめざすかな。

3. かつてなかった、リアルなテニス

サーブのスピード変化や、ストローク、ボレーの打ち分けはもちろんのこと、トップスピンやスライスボール、ネット際にストンと落とすドロップボレー など、数々の多彩なプレイが楽しめるんだ。スーパーリアルな戦いを望むテニス・ファンの夢が、いまここに実現する。

4. キャラクター成長システム搭載。

試合に勝つたびに与えられるポイントで、自キャラの能力を成長させることができるシステム。成長させる能力はスタミナ、走力、トップスピン、スライスコントロール、左右の変化球など、いろいろ。最大に成長すると、ミラクル・ショットも打てちゃうんだ。もちろん選手の成長状態は、パスワードで保存しておけるよ。

5. 友だちのソフトでも自キャラで戦える。

自キャラの成長状態をパスワード化しておけば、友だちの持つソフト上で、君の自キャラと友達のキャラクターを対戦させることも可能。また、友達のキャラクターとコンビを組んでダブルス・トーナメントにも出場できるんだ。決勝戦ではレンドルやエバート組と対戦できるというから、楽しみだね。

パ・テニス
ER TENNIS

、世界中で君しかいない。

まさゆきの
派
お知らせ。

堂々新登場!
アスミック・キャラクター。

はじめまして、僕がアスミックの新キャラクターになった恐竜です。もちろんぼくもゲーム大好き。これからずっと、君たちといっしょに遊びたいと思ってるんだ。ゲームソフト類のあちこちに顔を出すけど、どうぞよろしく、なかよくしてね。

イワン・レンドル

生年月日 1960年3月7日
出身地 チェコスロバキア
在住 米国コネチカット州グリーンウィッチ
米国フロリダ州デルレイビーチ
身長 188cm
体重 79kg
きき手 右
優勝記録 1987年 全仏オープン
全米オープン
1988年 世界ランキング第2位
今年の4月、サントリージャパンオープン出場のため来日予定
有明コロシアムへ華麗なプレーを見に行こう

アスミックテレホンサービス
東京 ☎03(235)5619
大阪 ☎06(390)5488

写真提供 スマッシュ

発売元
ASMIK
株式会社アスミック

FAMICOM FAMILY
1. レンドル・エバートとのゲームが現実に。
数々の勝利を手にしてきたイワン・レンドル。天才プレイヤー、クリス・エバート。この二人をメイン・キャラクターにむかえ、本格的なテニスプレイを楽しむ、手に汗にぎるテレビゲーム。レンドルやエバートはゲーム中にも出現し、君にアドバイスもしてくれるよ。
いよいよこの夏、新発売。
ファミコン・ROMカセット
クリス・エバート
出身地 米国フロリダ州フォートローダーデール
在住 米国フロリダ州ホカレートン ボロクラブ
身長 167cm
体重 57kg
きき手 右(バックは両手)
優勝記録 1985、1986年全仏オープン
1986年 世界ランキング第3位
今年の1月末から東レパンパシフィックに出場のため来日
青山学院大学記念館に行けば会えるかもしれないよ。
ワールドスー
WORLD SUP
レンドルにもエバートにも勝てるやつは
ただいま、ファンクラブの会員を募集中。
オリジナルメンバーズカードや5月から発刊の隔月刊会報誌、ステッカーなどのオリジナルグッズがいろいろもらえる、アスミック・ファンクラブ。いまが入会のチャンスだよ。
お申し込み方法
①郵便番号 ②住所 ③氏名 ④年齢 ⑤電話番号 ⑥いつも読んでいる雑誌名 ⑦最近買ったソフト名 ⑧これからほしいソフト名。⑨持っているハードの機種名。①～⑨を紙に書いて、年会費500円分の切手といっしょに封筒に入れ、下記のところに送ってね。 〒162 東京都新宿区揚場町1番21号㈱アスミック 「アスミック・ファンクラブ」係
オリジナル・テレホンカードをプレゼント。
レンドルとエバートの写真入りオリジナル・テレホンカードが、先着1,000名に当たるんだって。いまをときめくスーパープレイヤーのテレホンカードなんて、最高だね。
お申し込み方法
ファンクラブお申し込み方法と同じ①～⑨をハガキに書いて、下記のところに送ってね。
〒162 東京都新宿区揚場町1番21号㈱アスミック
「オリジナル・テレホンカード プレゼント」係。
ぎゅわんぶらあ自己中心派
好評発売中!!ご存じ片山まさゆき、大活躍。漫画そのまんまの多彩なキャラが君の相手をしてくれる。
アスミックの強力おすすめソフト!!
●「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のユニークな世界でリアルな四人打ち麻雀。
●麻雀ソフト初の指導モード付き。
●フリー・勝ち抜き・タコ討伐戦の3モード。
ファミリーコンピュータ™用カセット
希望小売価格
¥5,900
2M・64K S RAM×2
© 片山まさゆき 講談社・ヤングマガジン
© GAME ARTS/YELLOWHORN

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です
FAMICOM FAMILY
めざすものは、はるかなる勝利だ。
今年の大いに期待してくだ ソフト第一弾。
好評発売中
希望小売価格 ¥5,900
FS-2009G(TFS-Z2)
©1989 東芝EMI TOMY ZOIDS
●本格ロールプレイングゲーム
●スケールアップの3Dバトルシーン
●思いがけないゲームストーリー
●新型ゾイドも続々登場
ZOIDS
ゾイド2 −ゼネバスの逆襲−
キミはどっちがほしい?
■詳しくは、商品内の「取扱説明書」を読んでね。
ゲームの中にごきげんなプレゼントが当るヒントが隠されているぞ!!
①ゾイド2のテーマ曲集(8cm・CD)
ゾイド2の迫力ある、ごきげんサウンドを収録したミニアルバムだ。
②ゾイドバトルビデオ(VHS・10分)
ゾイドのバトルの歴史がビデオになった。オールメカ総出演の迫力編だ。
TOEMILAND
■お問い合わせは 東芝EMI株式会社
第II営業本部 ☎03(847)1491
第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131

ファミコン関連の話題がイッパイ
ジャーナル読めば情報通だよ!!

ファミマガJournal ジャーナル

ファミコンでお勉強。ファミコンCAI学習講座
NHK学園 スペース・スクール

ファミコンでゲームするみたいに算数の勉強ができてしまう。算数はあんまり得意じゃないな、っていう人でも、これで勉強すれば成績が上がる(かもしれない)のだよ。NHK学園で4月から開校するファミコンCAI学習講座、スペース・スクールをご紹介!

CAI学習ってなあに?

CAIはコンピュータを使ってするお勉強のこと。パソコンを使う学習ソフトはたくさん出ているけど、ファミコンでは福武書店のスタディボックス以来の本格的なもの。

しかも、日々の勉強がソフトに記録され、中間と期末の2回、学習ソフトをNHK学園に送ると、大型コンピュータで学習の成果を分析して、その結果をソフトに入力して送り返してくれるなんていう新しいシステムも採用していて、その人の性格に合わせた勉強の仕方なんかも指示してくれるという、なかなか画期的な講座なんだ。

4月から開講するのは、小学校4、5、6年の算数だけだが、今後、学年や教科は増やしていく予定だそうだ。

コナミが開発した「Q太」という"学習アダプター"をファミコンに差し込んで、学習ソフトをセットしたら、あとは、RPGでもするようにコントローラを操作していけばよろしー。このアダプターのおかげで、漢字を表示したり、学習の進度を記憶したりと、ファミコンでは難しかったことがいろいろとできるようになっているわけ。

学習ソフトのシナリオや、テキストを作っているのはゲームでもおなじみの東京書籍(もともと教科書を出版している会社なんだよ)。内容は教科書に合わせてあって、単元が自由に選べるから、どんな教科書を使っていても、学校の授業に合わせて予習・復習ができるんだ。

○アダプター(右下)と学習ソフトを上の写真のようにセットして、ファミコンのコントローラで操作する

ゲームみたいにお勉強

アダプターとソフトをセットして電源を入れると、タイトル画面が表示される。ここで受講者番号を入力すると、ストーリーが始まる。暗黒連合に支配されている宇宙を魔の手から救い出すのがボクたちの使命なのだ。そのためには算数の単元をひとつずつクリアしなくちゃならない!

このストーリーから付いたタイトルが「スペース・スクール」ってわけ。

最初の学習を始める前に、男の子と女の子、どちらかのキャラを選択して自分の名前を入力。このとき入れた名前で、先生が誉めてくれたり、注意してくれたりするんだよ。

○上から、4、5、6年のキャラたち

○タイトル画面からしてゲームっぽい

現在、申し込み受付中です

単元を選ぶと、先生が授業をしてくれて、問題なんかも出したりする。3人のお友達はヒントになるような質問をしてくれたり、自分の入力した答えが合っていれば喜んでくれるし、間違ってると励ましてくれるしと、芸が細かい。文字や記号の入力の仕方がちょっと面倒だったり、画面上の文字のスクロールがぎこちなかったりと、多少の難はあるものの、先生の説明は上手だし、今まで出ているパソコンの学習ソフトと比べてもかなりスグレものだと思う。

さて、気になる受講料だが、各学年、上・下に分かれていて、それぞれ1万8000円、別売の学習アダプター「Q太」が1万円とこれもナカナカ。

2月1日から受講の申し込みを受け付けているので、興味のある人は、〒186－01東京都国立市富士見台2－36 NHK学園「ファミコンCAI学習講座」係まで「資料を送って」とはがきを出すと、折り返し説明パンフレットと申し込み書が送られてきます。

先生がこんなふうに図を使って解説してくれる。先生の質問への答えはコントローラーを使って入力する。正解だと、お友達が一緒に「バンザーイ」と喜んでくれるし、間違うと「ガンバロー」などと励ましてくれるよ

イベント

ダンジョン&マジック 新作発表ゲーム大会

『ダンジョン&マジック』はファンタジーの世界を舞台にした3DのRPGだ

ナツメから5月発売予定の新作RPG、『ダンジョン&マジック』のゲーム大会が早くも開催されるよ。

時は2月4、5と11、12日の午後、場所は東京、名古屋、大阪のデパートやスーパー（詳しくはらん外を見て）のおもちゃ売り場。キャンペーンガールによるゲーム紹介や、ゲーム大会上位入賞者には賞品も用意されてるんだって。ゲームが苦手な人でも参加賞があるそうだから、とにかく行ってみて。

プレゼント

メロウリンクシリーズの貴重なセル画も！

おなじみのバップから、今度はウレシいプレゼントのお知らせ。昨年11月から毎月21日に発売して好評を得ているオリジナル・アニメ・ビデオ『メロウリンクシリーズ』のカレンダー付きポスター（10名）と、実際ビデオに使われている貴重なセル画（5名）だ。希望の人は、官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒102東京都千代田区四番町5－6 日本テレビ四番町別館4F ㈱バップ 宣伝部 プレゼントFM係まで。

特製カレンダー付きポスターだ

発表

スーパーチャイニーズ2、おもしろボードゲームクイズ、当選者発表！

昨年の11月から12月にかけて、全国のおもちゃ屋さんやデパートで配付されていた、『スーパーチャイニーズ2』（カルチャーブレーン）のボードゲーム付きチラシ、全部で30万部も配られたそうで、もらった人もたくさんいるんじゃないかな。で、そのチラシに付いていた「ビッグプレゼントクイズ」、めでたい当選者は次の方々に決定！

●1等 パソコン
京都 古野順クン

●2等 ステレオ
青森／中村崇クン 他1名

●3等 自転車
埼玉／浅野茂雄クン 他1名

●CD付きラジカセ
福岡／山崎昭光クン 他2名

●時計
東京／西尾淳クン 他99名

●Tシャツ
神奈川／荒井智子さん他99名

●ミニ四駆
福島／佐々木堅吾クン他149名

●テレホンカード
広島 長崎路恵さん 他199名

●ミニ四駆レール
新潟 大野貴光クン 他9名

●バッジ
長野／三井剛クン 他299名

●シール
大阪 阪口大輔クン 他499名

ちなみにクイズの答えは、「ドラゴンキッド」でした。

『スーパーチャイニーズ2』の発売は6月の予定だ 待ち遠しいね

●[illegible]ゲーム大会の開催場所は 関東地区 2 [illegible] 5・春日部ロヒ[illegible]百貨店 2 11 12・未定 関西地区 2 5・高島屋泉北店 [illegible] 1 ・長崎屋[illegible] 枚方山[illegible] 2 [illegible]長崎屋泉北店、ジャスコ寝屋川店 中京地区 2 5・タイエー上飯田店です。未定については☎03 232 5251（ナツメ株式会社）までお[illegible]せください

ビデオ

「沙羅曼蛇」シリーズ、第3弾で、ついに完結

コナミのオリジナルアニメビデオ『沙羅曼蛇』シリーズの完結編『ゴーファーの野望』が2月25日、1万2800円で発売になる。ステファニーとダーンのラブ・ストーリーもいよいよ完結なんだね。

この発売を記念して、サラマンダ・ワールド・クイズ・キャンペーンを実施中。AVコンポやCDプレイヤーなどの豪華賞品が当たるよ。

というわけで問題！（以下の○の部分を埋めてね）

Q1 シリーズ第3弾のタイトルは？…ゴー○○ーの野望

Q2 ステファニーが恋する若者の名前は？ ……ダ○○

答えがわかったら、官製はがきにクイズの答えと、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、学年を書いて、〒101東京都千代田区神田神保町3−25 コナミ株式会社「サラマンダ・クイズ」係まで。締め切りは3月31日。

⬅今回はVHSのみの発売だ

音楽

「イメージファイト」のCD、2社から発売！

アイレムの人気アーケードゲーム『イメージファイト』のゲームミュージックが、アルファレコードとポニーキャニオンから発売になった。

アルファレコードはCDシングルとカセットでの発売で、全18曲を収録して、各1500円とウレシい価格。

ポニーキャニオンはサイトロンレーベルからの発売で、タイトルの『イメージファイト』のほかに、『最後の忍道』、『ジグランテ』とアイレムのゲームをメドレーにした「ゲームウォーズ」も収録され、盛りだくさんの2800円（カセットは2500円）だ。どっちも捨てがたい……。

⬆ポニーキャニオンの『イメージファイト』はピクチャーCDだよ

⬅アルファレコードの『イメージファイト』はCDシングルで楽しむ

No.1読者プレゼント当選者発表

がんばれペナントレース

青森/北山 理・15歳
栃木/西山光二・18歳
埼玉/吉田 武・14歳
東京/山尾 隆・13歳
石川/里見昌彦・13歳
滋賀/辰己弘和・15歳
大阪/宮原治己・15歳
徳島/斎藤俊治・14歳
香川/北川芳紀・13歳
福岡/河野将之・14歳

ベースボールスター

青森/小田桐悟・14歳
山形/佐藤彰洋・14歳
東京/佐久間正吾・11歳
新潟/佐野 操・12歳
岐阜/小林 豊・14歳
三重/辻 康裕・11歳

兵庫/中尾新一・14歳
鳥取/西 忠弘・17歳
香川/廣田大輔・14歳
福岡/帆足朋彦・12歳

ペナントリーグホームランナイター

栃木/毎田 茂・12歳
埼玉/長島芳行・13歳
東京/伊藤正幸・14歳
山梨/八田貴夫・10歳
新潟/渡辺勝志・14歳
山口/久保田欣幸・13歳
徳島/金岡政弘・17歳
香川/吉田政弘・13歳
熊本/高倉 修・12歳
鹿児島/白山孝史・16歳

ウィザードリィII

北海道/松山光里・11歳
茨城/長尾祐樹・11歳

千葉/深野 学・18歳
東京/奥田えり子，12歳
藤原健二・13歳
長野/神谷峰男・8歳
岐阜/松尾秀和・19歳
兵庫/富山毅史・13歳
徳島/尾花寛之・12歳
福岡/安部 誠・14歳

ワギャンランド

北海道/葛西正義・12歳
栃木/藤枝栄文・13歳
埼玉/岡田直樹・14歳
東京/賀沢規雄・14歳
伊藤啓之・17歳
大阪/福本篤史・12歳
岡山/大西輝和・14歳
広島/竹本和樹・14歳
高知/片山真幸・15歳
長崎/三村 忠・12歳

百鬼夜行

北海道/横川勝也・12歳
岩手/伊藤真一・13歳
埼玉/平井靖広・14歳
千葉/宮本有祐・13歳
東京/伊藤靖一・16歳
神奈川/多田 剛・13歳
石川/亀田雅希・14歳
大阪/片皮 浩・13歳
山口/中代竜弥・15歳
福岡/沢井大志・14歳

ZOIDS2

東京/篠塚真弓子・25歳
長野/野本美紀・14歳
新潟/樋口 聡・16歳
富山/梶 龍平・12歳
静岡/福井清崇・13歳
大阪/前田正利・12歳

大阪/吉本直樹・13歳
兵庫/島頭徹次・15歳
広島/青野祥治・13歳
香川/坂口和典・13歳

ハレーウォーズ

茨城/加藤 優・15歳
埼玉/梅山祐一・18歳
東京/立木 靖・13歳
石川/石星公裕・15歳
愛知/佐々木英峰・15歳
大阪/吉田幸司・11歳
岡山/三浦淳仁・15歳
広島/坂本 潤・17歳
愛媛/金井宏隆・16歳
高知/横山和也・15歳

VSエキサイトバイク

福島/田村伸二・15歳
東京/沖野 修・14歳

東京/村上敏行・13歳
神奈川/高橋純一郎・15歳
長野/[illegible]井和彦・14歳
新潟/新[illegible]雅和・14歳
愛知/振　嘉成・15歳
大阪/福[illegible]英雄・10歳
島根/佐[illegible]勝・14歳
鹿児島/幸[illegible]隆博・11歳

来来キョンシーズ

岩手/郷[illegible]準一・10歳
山形/荻[illegible]敏規・13歳
栃木/新[illegible]将人・7歳
埼玉/菅[illegible]雄・6歳
千葉/[illegible]智・23歳
古[illegible]信一・11歳
神奈川/有山貴人・12歳
新潟/中[illegible]貴智・11歳
愛知/高[illegible]潤・11歳
村[illegible]ユキ・11歳

※当選者の敬称は省略させていただきました

編集部からのお知らせ

表紙のアイデア募集

ここんところ表紙のアイデアの採用者がいない号が続いている。たいへん淋しい。

絵の出来、不出来ではなく、アイデアの勝負なのであるから、奮って応募していただきたいものである。

ファミコンくんことファミコン本体を、いろんな人や物に変身させてやってください。とくに理由はないが、ファミコンくんが小さくなっているのが最近の傾向なので、そこいらへんも考慮してね。

アイデアイラストができたら、封書で、編集部『表紙のアイデア係』まで。

採用者には、ファミマガ特製電卓をプレゼントします。

読者のひとこと募集

ウル技の欄外「キミのハガキだ！」のコーナーでは、アンケートハガキの「最近やったゲームの感想」を紹介している。

おもしろかった、つまらなかったのひとことだけじゃなく、どこがおもしろかったか、なんでつまらなかったか、評論家のつもりで書いてくれるとうれしい。

掲載になった人には、ファミマガ特製のテレホンカードをプレゼントします。

●編集部へのあて先

〈〒105 東京都港区新橋4−10−7 T・M ファミマガ編集部○○係〉

※当選者の発表は、プレゼントの発送をもって代えさせていただきます。

試験直前、あふれるように思い出す。

●もっと早く知っていたら

愛知県　林　敏夫君

浪して、第一志望の早稲田へ。いま思うと、もっと早く記憶術を知っていたらよかったと思う。何しろ記憶術のことを知ったのが1月、間に合うわけがない。しかし、おかげで一浪だけで済んだ。少なくとも、年早く知っていれば現役で合格していたものを。もちろん後輩にもすすめています。

●勉強嫌いだから大助かり

神奈川県　木村　敏英君

僕が記憶術をおぼえたのが一年の時。それまでは勉強嫌いだったから成績も下から数えて何番目だったのが、それからはどんどん上って上から10番目ぐらいになって先生もビックリ。もちろん相変らず勉強嫌いのところは同じだったんだけど。おかげて、思ってもみなかった高校に合格しちゃったんだから。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？　受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこう いち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻て、毎日毎日ガンバラガってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる〜い調子で憶えられる。だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!? どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。そうすれは、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

記憶術の資料・無料贈呈

郵便ハガキ　40円
〒164
東京都中野局
私書箱第1号
東京カルチャーセンター
必勝の記憶術683B係

『希望コース』
郵便番号・住所
お名前・年令
電話番号・学年

ハガキに上記のように書いてポストへ。「大学受験コース」「高校受験コース」「一般コース」いずれかを明記してください。

東京(03)317-2811
お手近かのお電話でどうぞ／

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3

攻略特集

Ultima 聖者への道

悟りの道を短縮できる新情報を公開!

重要拠点・ロード・ブリティッシュ城とブリティンのマップと、2つの村と神殿の新情報を紹介。さらに戦闘時に役立つモンスターの完全データを一挙大公開!

3月発売予定　ポニーキャニオン　5900円

カセット 2M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

下段はモンスター図鑑 全33種

このゲームでは、全部で33種類のモンスターが登場する。戦術が必要なシミュレーションゲーム風戦闘シーンでは、強さや攻撃方法など、モンスターの特徴は、戦いを制するのに必要不可欠な情報だ。そこで、この特集記事ではページ下2段分のスペースに全33種のモンスター・データを完全公開!

イラスト／青柳義郎

おおねずみ	
H	11
攻	6
防	1
出	地上、ダンジョン
特	なし
パ	がいこつ

表のみかた

- 敵の出現場所
- 敵の特殊攻撃
- 一緒に出てくる敵
- 敵の生命力・HP
- 敵の攻撃力
- 敵の防御力

オーク	
H	17
攻	6
防	6
出	地上、ダンジョン
特	なし
パ	トロル、エティン

インセクト	
H	10
攻	4
防	1
出	地上、ダンジョン
特	なし
パ	おおねずみ、がいこつ

●モンスターのデータを活用して、戦闘を有利にはこぼう

冒険の拠点・城と町！

聖者をめざす主人公が最初にめざすべき地は、ロード・ブリティッシュ城と、そのとなりに位置するブリティンの町。ここがゲームの前半の拠点となる。そこで、城と町の新情報をマップとあわせて紹介しよう。

ロード・ブリティッシュ城

2階にいるロード・ブリティッシュ王に会うと、キャラの経験値に見合ったレベルに上げてくれる。また旅人の部屋ではパーティの組み替えができる。

徳を見定める

主人公の現在の徳の状態を占師・ホークウインドが占ってくれる。よき行いをつみかさねたら、訪れよう。

○ホークウインドが徳を占う。徳が高まると

おれの話を聞きな。コーブって村があるらしいぜっ。

各徳を示すルーンというモノがある。これは神殿の鍵なんだ。

モンスター	Ⓗ	攻	防	出	特	ハ
グレムリン	12	6	1	ダンジョン	なし	単独
とうぞく	15	12	9	地上	金を盗む	単独
ウィスプ	15	4	30	地上	なし	単独
がいこつ	12	8	6	地上、ダンジョン	なし	まじゅつし、デビル
パイソン	20	9	13	地上	毒をはく	おおねずみ
スライム	10	6	6	ダンジョン	なし	単独
ゆうれい	16	10	18	地上、ダンジョン	なし	あくりょう、デビル

○がいこつの戦士。弱いので冒険の初めではカモにしよう

やさしさの町 ブリテイン

この町には吟遊詩人がいる。必ず仲間に加えよう。ここで困っている人がいたら、やさしさを示して助けてあげよう。徳が上がるよ。

酒場

ここの酒場のおやじは何かの情報を握っている。チップをはずんで聞きだそう。

○酒代を多めに払うと…

武器・防具屋

武器や防具を売っている。また、買い取りもしてくれる。

○売り値は自分で決定

武器		防具	
スリング	90G	ぬののふく	50G
つえ	20G	かわのよろい	200G
どうのつるぎ	400G	くさりかたびら	600G

宿屋 2F

ダンジョンにある宝珠は不思議な力を…

ルーンといしは全部で8つずつある。すべて探しだすんだ。

セーブする

体力回復のほかにセーブができる。宿泊料は20G。でも金が足りなくてもセーブだけは可能。

○セーブはここで可能

治療所

ここでは、けがや毒の治療のほかに、献血も受け付けている。献血をくり返し行えば、きっといいことがあるハズ…!?

○困っている人に自分の血を分けてあげよう

詩人と会う

主人公のやさしさの徳が下がっていると、吟遊詩人は仲間になってくれない。徳をみがこう。

○仲間に加えよう!

名前	Ⓗ	攻	防	出	特	八
ましゅつし	24	9	30	地上、ダンジョン	魔法の矢を射る、体力回復	デビル、バルロン
おおこうもり	18	6	1	ダンジョン	魔法の矢を射る	あくりょう
かいぞく	45	15	18	海	なし	単独
トロル	28	9	19	地上、ダンジョン	斧を投げる	エティン、デビル
あたまなし	30	12	19	地上	なし	ケイザー、ぼうれい
ミミック	27	15	48	ダンジョン	毒をはく	単独
おばけぐも	15	6	6	ダンジョン	毒をはく	おおねずみ、がいこつ
ニクシー	20	8	8	海	弓を射る	シーホース、スクイド

ポーズとベスパーの村

ブリタニア大陸には、８つの町以外に４つの村（バッカニーアズ・デン、ベスパー、ポーズ、コーブ）がある。村では重要な情報を入手できるので、レベルを上げてから訪れよう。今回はこのなかから船を使わずに歩いて行けるベスパーとポーズ、この２つの村にスポットをあててみよう。

ポーズの村

ロード・ブリティッシュ城の南にあるポーズの村では、他の町・村では見られない馬屋がある。馬は買えないが、なかにはしゃべる馬もいる…。

●なになに　へえ～それはすごい話だね

●レフレクト？　こっちに聞かれてもね～

●こいつがうわさのしゃべる馬だ。話しかけてみよう

●これは重要な情報だ。真実と愛の城ってどこだろう

ベスパーの村

ベスパーの村は、ブリタニア大陸の東の果てにある。

ここでは、とくに徳に関する情報を聞くことができる。村の奥にあるギルドには、重要な秘密が隠されているぞ。

●何とかシェトを知ってるって。あとで確かめよう

●ここには重大な秘密が…!?

●広間で羊飼いの話を聞いてみた

●よし、さっそく海賊から船を奪って行ってみることにしよう

●えっ不思議な踊り？　いったいどんな踊りなんだろう。う～む

スクイド		
Ⓗ	35	
攻	18	
防	13	
出	海	
特	氷を投げる	
八	おおうみへび	

ぼうれい	
Ⓗ	50
攻	12
防	32
出	地上
特	敵の攻撃をはねかえす
八	デビル、バルロン

エティン	
Ⓗ	45
攻	15
防	18
出	地上
特	岩を投げる
八	デビル、バルロン

シーホース	
Ⓗ	25
攻	5
防	5
出	海
特	魔法の矢を射る
八	スクイド、おおうみへび

ラバリザード	
Ⓗ	48
攻	16
防	40
出	地上、ダンジョン
特	溶岩を投げる
八	ヒドラ、ドラゴン

デビル	
Ⓗ	48
攻	15
防	30
出	地上、海、ダンジョン
特	火の玉と一斉攻撃の魔法
八	バルロン

サイクロプス	
Ⓗ	48
攻	20
防	36
出	地上
特	岩を投げる
八	ゾーン、ゲイザー

あくりょう	
Ⓗ	42
攻	15
防	48
出	地上、ダンジョン
特	氷や溶岩を投げる
八	デビル、バルロン

Ultima ウルティマ

—聖者への道—

静かなめい想の場・神殿

神殿は全部で8つ。これらの神殿は、やさしさの神殿・勇敢さの神殿といった具合にそれぞれ、聖者になるために必要な8つの徳と対応している。各徳をあげたら、それぞれの神殿内部のアンクの前でめい想しよう。聖者の象徴・アンクの前では主人公の徳の状態が見すかされてしまう。徳が低いとダメだが、よき行いをつみかさねていれば、めい想すると、徳を極めることができる。つまり神殿とは、聖者になるために必ず訪れなければならない場所なのだ。

○○ついに我々は神殿を発見（左は神殿の拡大写真）

○とある町に潜入した我々、取材班は神殿の情報を入手!?

○神殿の入口には衛兵が見張っている…

神殿内部

○ルーンにより、内部侵入に成功！　最奥には、アンクが見える。神官に話しかけると…

○○驚くべき事実が神官の口から発せられた！　これは…

○我々はアンクの前でめい想を行った。果たして結果は!?

ルーンは鍵！

神殿は、鍵がかかっていて入れない。だが、各神殿と同じ徳のルーンがあれば、自由に出入りできる。

○ルーンを手に入れると神殿に入れる。まずルーンに関する情報を集めろ

○行きたい神殿に対応する徳のルーンを持っていないと、神殿に入れない

徳を極める！

徳が上限まで高まっている状態に限り、神殿でめい想すると徳を極められる。徳の状態はホークウインドに聞こう。

○めい想により、徳を極めると、右上のウインドウに印が刻まれる

○ホークウインドの占いで、徳が高まっていることが判明。神殿へGO！

リーパー	
Ⓗ	70
攻	20
防	60
出	ダンジョン
特	眠らせる、防御の魔法
八	単独

ヒドラ	
Ⓗ	72
攻	22
防	52
出	地上、ダンジョン
特	炎をはく
八	ドラゴン

おおうみへび	
Ⓗ	40
攻	21
防	13
出	海
特	炎をはく
八	スクイド

ゲイザー	
Ⓗ	55
攻	20
防	20
出	地上、ダンジョン
特	眠らせる、溶岩を投げる
八	ぼうれい、ゆうれい

ドラゴン

○強い！　できれば戦いを避けたい

バルロン	
Ⓗ	70
攻	25
防	60
出	地上、海、ダンジョン
特	氷を投げる、眠らせる
八	単独

ゾーン	
Ⓗ	58
攻	15
防	20
出	地上
特	敵の魔法をうちけす
八	ゲイザー、ぼうれい

ドラゴン	
Ⓗ	62
攻	18
防	40
出	地上、海、ダンジョン
特	炎をはく
八	バルロン

発売迫るウィザードリィ！ 2・3階のマップを公開

リルガミンの遺産

リルガミン王国を救うために立ち上がった勇者たち……いよいよ今回からは、ゲームの攻略の開始だ。数々のモンスターの潜むダンジョンのマップを公開／ しかし、謎は深まるばかり……ル・ケブレスの宝珠はいったいどこに／ 勇者は宝珠に向かってひた走るのだ。

Wizardry®

ウィザードリィII

2月21日発売予定
アスキー
6500円
カセット 2M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

神秘の宝珠は何処に／

善と悪のパーティの行動範囲が別々になっている今回の冒険……どんな秘密があるのか

パーティはこう組む

今回の冒険は善と悪の2つのパーティを駆使していかなければだめなのだ。そこでどんなパーティがベストかというと、僧侶を善と悪、それぞれ1人ずつ作り、あとの5人のキャラを中立にする。そうして、事態に合わせて僧侶を交代させてパーティを組めば問題はない。

○このメンバーがベスト しかし攻撃力がちょっと不安

ビショップを育てろ！

種族、職業、属性ならびにゲームのシステムは前作とまったく変わっていない。前作をプレイしたことのある人なら、すんなりウィザードリィの世界にはいっていけるはずだ。そして、これからウィザードリィをプレイする人へのおすすめキャラはビショップだ。ダンジョンで手に入れたアイテムを識別できるのが特徴。成長が遅いのが難点だけど、育てなくても……。

手に入れたアイテム

○[illegible]れの宝箱は健在！

○ワナにはまったがアイテム入手

識別せよ！

○あとは煮るなり焼くなり……売るなり、身に着けるなり自由だ

○持ち帰ったアイテムを識別。これはビショップのみの得意技

ダンジョンで拾えるアイテム

ボルタック商店で入手不可能なアイテムを公開だ。けど、こいつはほんのひとにぎり。

階が上るにつれて、宝箱の中のアイテムは高価になってくる。そして、手に入れたアイテムは売ったり身に着けたりして、パーティの装備を充実させよう。

宝石の袋
売値 50GP

まったく役に立たない。売却するしかないのです。

ヌンチャク
売値 7500GP

戦オノ＋1よりは多少強めの攻撃力を持っている。

メイス＋1
売値：5000GP

短刀＋1くらいの攻撃力を持った武器

鉄の盾＋1
売値：[illegible]GP

盾の中級品。早く手に入れたいアイテムだ。

鎧＋1
売値：2500GP

前衛の3人には、ぜひとも着せたい鎧だ。

戦オノ＋1
売値：6250GP

4・5階の戦闘でも十分役に立つオノだ。

短刀＋1
売値：5000GP

短刀よりは多少強め。だけど実用的じゃない。

2・3階で出現するモンスター

さすがに、この辺になってくると強者ぞろいだ。剣と魔法を駆使して進め！

1階では魔法を使ってくるモンスターはいなかったが、さすがに2、3階になるとカティノや毒の攻撃をしてくる。マミーなどはレベルを下げるエナジードレインの攻撃をしてくる始末だ

忍者
不：黒装束の男

ヒットポイントはそれほど多くないがクリティカルヒットには注意。

ウィッチ
不：ローブを着た女

魔法使いでは一番弱い部類に入る。数で来たときは用心をしよう。

ルーター
不：皮の鎧を着た男

はっきりいってザコモンスター。なかなか良いアイテムを持っている。

バンシー
不：おぼろな姿

アンデッドモンスター。パラライズ攻撃をしてくる。油断大敵だ。

マミー
不：やつれた姿

こいつのエナジードレインは強力。数が多いときは、即逃げよう。

ゴブリン
不：ゴブリン

1階でのレベルアップが十分でないと、苦労する。かなりの強敵だ。

フライアー
不：ローブを着た男

僧侶系の呪文をかけてくる。モンティノ、バディオスに注意しよう。

浪人
不：鎧を着た男

侍のモンスターの中では一番弱い。カティノを使ってくる。用心！

マンアットアームズ
不：鎧を着た男

攻撃力は低いが、しぶといモンスター。あなどってはいけないぞ。

ハーピー
不：奇妙な鳥

とにかく数で攻めてくる。こちらがある程度強くなれば逃げていく。

ワーヴァルチャー
不：奇妙な鳥

ヴァルチャーが強くなった、モンスター並の攻撃をしてくる。

ヴァルチャー
不：大きな鳥

はっきりいってザコモンスターだ。マハリトが使えれば使っていこう。

ダークスティード
不：奇妙な動物

ブレスをかけてくる。それにつけて魔法が効きにくいモンスター。

ベンガルタイガー
不：奇妙な動物

攻撃力、ヒットポイントもかなりあるが、カティノが大いに効いてくれる。

ケンタウロス
不：奇妙な動物

多数で攻めてきて攻撃もあるという、大変いやなモンスター。

（不：不確定時のモンスターの名称）

1階でパーティをレベル7ぐらいに育てておかないと、2階で泣くはめになってしまう。特に気をつけなければならないのはワーヴァルチャーとマミーの攻撃だ。別にこれといって見る場所はないのだが、一度4階へ行ってシュートされて行けるスミぬりのエリアには、何か重要なアイテムがあるらしい。

4階への階段

入り組んだダンジョンを進んでいけば、けっこう楽に行き着ける。

○4階に登って、シュートされてみよう。すると…

マミーのエナジードレイン

○不確実名がやつれた姿なので弱っちいキャラなのか…

○と思ったらいきなりレベルを下げられてしまった

ワーヴァルチャーの毒攻撃

○やられて毒を受けたぞ！

一見強くなさそうなワーヴァルチャーだけど、うっかり攻撃をくらうと毒にやられてしまう。2階以降ラチュモフィスオイルは必需品だ。

○ラチュモフィスがないと悲惨だ

ミルワ系の呪文が…

この階にはミルワ系の呪文の効力を消してしまう地帯がある。同じような構造が入り組んでいる階だから迷いやすい。

○ミルワの効力がなくなってしまう。魔力がとってももったいない

パーティの全員が死亡してしまう究極のワナがある。それを別にすれば、モンスターに会う率は少ないので、かなり安心してうろつき回れる階だ。5階への階段へは2階同様、簡単にたどりつけるのだけれど、この階で入手できる『あるアイテム』がないと5階へは上がれないらしい。これ以上は秘密です！

5階への階段

右はしに見えるのが5階への階段。登るにはアイテムが必要だ。

○1歩進むと別の場所に飛ばされてしまう

恐るべきワナ！

○この先には重要な秘密が隠されていると思い、進んだが

○なんとパーティ全員が死んだ！ 卑劣なワナだ

3階の出発点

○警告のメッセージ。でも進まなければ始まらない

○こちらにもある。こんな言葉にだまされるな！

○1階から登ってくるとこの場所にでるの

アブドルのタクシー

○でも一気に城にもどれるのだから、けっこう役に立つのだ

○なぜかタクシー乗り場がある。2500GPなんて法外な値段だと感じる

攻略

ゲーム前半までの道のりをマップで解説するぞ!

ハイドライド3 闇からの訪問者

2月17日発売予定
ナムコ 6900円
カセット 2M+1M
バッテリーバックアップ
アクションRPG

○ステータスが表示。気に入らなかったら、何度でもキャラを作り直せる。修道士がおススメのキャラだ

クラスのせんたく
▶せんし
ごうとう
そうりょ
しゅうどうし

○名前を入力したら、戦士、強盗、僧侶、修道士の4つの職業から自分のクラスを選択する

○異次元空間に住み、平和なフェアリーランドを狙う、闇の支配者ガイザック。ヤツはどこに潜んでいるのだろうか……

○20時を過ぎると夜になる。深夜になると眠たくなって、攻撃力が落ちてくるのだ

○朝は宿屋からスタート。ゲームをコンティニューすると、最後に泊まった宿からスタートだ

○画面の下にはゲーム内での時間が表示。友だち同士でクリアまでの日数を競争するのもイイ

時間や重さの概念を把握しよう

前回はこのゲームの基本的なシステムを紹介した。今回はよりくわしく攻略する。

時間の経過、食料、レベルによる重量制限など、これまでにはないリアルなステータスを持っているゲームなのだ。

異次元空間よりフェアリーランドを狙う、闇の支配者ガイザックを倒すのがキミに与えられた使命だ。

時間の経過

今までにも、夜になると暗くなるといったPRGはあったが、このゲームは全くの別物。ステータスなども変化してくるのだ。

フェアリーランドの異変を探れ

左の地図がフェアリーランドの地上マップだ。マップはループしているので、森の街からハーベルの塔へ行くには上に向かい、1つ右に曲がると簡単に行ける。

地上には強い敵はいないけれど、地割れに落ちると死んでしまうので注意しよう。

●フェアリーランド地上MAP

森の街
墓場
ハーベルの塔
水の城
湖

妖精がいたころのフェアリーランドはどんな世界だったのだろう

森の街ではレベルを上げよう!!

ゲームのスタート地点の街だ。レベル上げに必要な施設がそろっている。ハーベルの塔を攻略するまで、次の街へ行けない。こまめにデータをセーブしよう。

レベル上げはもちろんだが特に僧侶、修道士はここでおぼえられる呪文は全ておぼえておこう。最初の街だが、最も重要な街でもある。

なんでも屋ぽんぽん

食料や傷薬を売っている。他にも、いらない武器や道具を引き取ってくれるのだ

魔導師の館

経験値と引き換えに呪文を教えてくれる。僧侶、修道士は必ず呪文をおぼえるように。

封印

聖なる寺院

宿屋

宿泊料は$1000。最初は宿代を稼ぐのがキビシイ。データもセーブする。

武器商店ぱくれつ屋

値段は安い。でも、重さに気をつけよう

序盤戦での戦い方!!

序盤戦では、スリングを装備。見分けにくい食人樹は避け、ジェリーを倒す。レベルが上がったら、両替機を取り、コインを換金して重量を減らそう。

離れた場所から攻撃。食人樹の場合、反撃に気をつけよう

スリングはレベルの低いうちは頼れる武器だ

最初はジェリーを倒しまくろう

※このゲームはシャープC1では動きません。

まずはハーベルの塔を攻略

森の街で得た情報では、ハーベルの塔は雲をつきぬけるぐらい高く、中には強力なモンスターがいるという。ハーベルの塔を攻略すれば、次の目的地、天空の街へ行くことができる。

でも、最低でやりぐらいは装備していないと、塔の攻略はムズかしいぞ。

○ハーベルの塔の入口。自分のレベルが4～5ぐらいになったら、ハーベルの塔の攻略にチャレンジしてみよう

1F

マップ上で、入り口から2Fへ続く階段までの道すじを確認して欲しい。実は、通り抜けられる壁があるのだ!!

エレベーター

2Fから4Fにはエレベーターがあり、200Fへと続いている。4Fにある動力スイッチを入れてから乗るように。

○エレベーターを使うと、あっという間に200Fに到着。猛スピードがソーカイなのだ

2F

2Fにはエレベーターがある。でも動力のスイッチを入れないと動かない。とりあえず無視して3Fをめざそう。

3F

3Fからはかなり強いモンスターが現れる。後ろに回り込んでから攻撃しよう。

4F

4Fはエレベーターの動力スイッチがある。スイッチを探し、動力を入れよう。

ボスキャラ ビッグフライと対決

200Fには到着したものの、199Fへの階段は閉ざされたまま。ボスキャラ・ビッグフライを倒さないと先へ進めない。ボスのいる屋上では魔法や薬草が使えない。体の状態に注意!

200F

○窓から外に出ると下へ落ちて注意しまうので注意

屋上

○離れた所からやりで攻撃。倒すと雲の石が手に入るぞ

○ギャーやっぱり出た。ボスキャラだ!

○壁がないので、ちょっとコワイ感じ。ここに何が?

雲の上の都市、天空の街

ハーベルの塔の屋上にいるボスキャラ、ビックフライを倒すと、199F（天空の街のマップ左上）に入れるようになる。下側・中央の窓から雲を渡ると天空の街だ。天空の街の中央には天空の城があるぞ。

○天空の街の住人には、こんなヘンなヤツもいたりする。よっぽど平和なんだね

魔導師の館

僧侶と修道士だけに呪文を教えてくれる。究極の呪文は一定時間無敵になる呪文なのだ。

○戦士と強盗は森の街の6つの呪文だけなのだ

宿屋ジャストイン

ここでも、森の街と同じようにセーブができる。料金も同じで$1000。

○なぜか、地上と物価は同じなのだ

なんでも屋ポチ

名前とは反対にけっこうよい物を売っている。戦士の石は必ず買っておこう。

○店の名前が犬の名前みたいだ

○謎の地割れができたときの目撃者がいた。ガイザックの仕業か？

○天空の街にはフェアリーランドに起こった異変を知らない人も

○でも、ここから飛び降りたら、どこに落ちるんだろう？ ためしてみたいような気もするが…

天空の城はヒマ人だらけ!?

モンスターが襲ってこないため、天空の城の中はヒマをもてあました人間がいっぱい。城の中では薬草を栽培しており、ある場所でタダで手に入るぞ。天空の城の中は夜になっても空の色が変わらないので、体の状態に注意しよう。

王の間

王様は自分の存在自体に悩んでいる。これも平和が長く続き過ぎたから？

○そりゃあ、アナタが王様だから王様なんでしょ…アレ？ こっちまで変！

○城の中にいる兵隊でも、このありさま。もしも、天空の街に異変が起きたらどーするんだ？ おい

○なんと！ そうだったのか。意外な新事実を発見した。これで、水のお城へ行けるぞ！

○左のほうに1人だけ、仲間と離れている衛兵がいる。何か情報をもらえるかも……

○確かに平和なことはヨイ！ でも、王様を始めとして、みんな頭のネジがゆるんでいるみたい

やっと入れた!! 水の城

天空の街にある雲の切れめからアイテムの「雲の石」を持って落ちてきた先が、この水の城。まさか空からここへくるとは思わなかったよね。さっそく、水の城の王様と話しをすると珍しい物を欲しがっているらしい。

宝物庫

中にはどんな宝物が入っているのだろう。気になるな〜。

○宝箱の中身は一体何が…

水の城の王

王様には何を渡したらいいのだろう?

○珍しい物ってなんだろう

寝室

寝室だからといって、ここで泊まれるわけではないよ。

○休めると思ったのに

応接間

ある場所の下…地下の街

地下の街のある場所は今まで行った街の人によーく話しを聞けばわかるはずだ。街の中にある武器商店には強力な武器や便利なアイテムが売っているのでお金があったらパワーアップしておこう。無駄な買い物はしないようにね。

ロイヤルバーナンバー13

○ここが問題のロイヤルバー13。中に入れるのかな?

地下の街での情報によると、ここには気をつけたほうがいいというが……。

○地下の街でもセーブができるよ。ラッキー

宿屋ラックイン

宿屋があるということは、ここでもセーブできる。料金は森の街と一緒で＄1000。

○そりゃもう、やっとの思いで捜しましたよ

○地割れの中には宇宙が広がっているのか

倉庫

話しによると、ここからドラゴンの声が聞こえるらしい。

○よけいに入りたくなった

○より強力な武器が手に入る。お金と相談して

○ドラゴンの鳴き声? まさかアイツが!!

武器商店ふうたろう

ここで装備を整えよう。お勧めの武器は遠距離攻撃のできる小型の弓。

慰霊の洞窟

閃光の魔法かランプを使わないと真っ暗闇。

●弓矢などで攻撃するのが安全策だ

●スーパーオイル使用で見える範囲

●これは閃光の魔法だ

失われた宮殿

どこかに出現する謎に包まれた宮殿。

●重要なメッセージが聞ける場所もある

●失われた宮殿全景。出現させるには

●内部には敵メカが…

宇宙&宇宙船

ある場所から、この空間にくることができる。

●宇宙空間にも敵が出現!

●宇宙船を捜すのが目的

冒険の旅はまだまだ続く……

このあとの冒険の流れを少しだけ紹介しよう。水のお城で王様が珍しい物好きということがわかったけど、一体何を持っていけばいいのだろう。実は慰霊の洞窟に潜んでいるマッドドラゴンを倒すと手に入るアイテム「ドラゴンのキバ」が珍しい物なのだ。王様に渡せば、きっといいことがあるだろう。そして冒険は失われた宮殿、ファンタジーRPGではありえそうもない宇宙、宇宙船と物語は進む。

慰霊の洞くつまでの敵を紹介

慰霊の洞窟までに登場する敵キャラクタを紹介しよう。同じ姿でも、倒すと「こころ」の値が40も減ってしまう敵がいるので、注意して戦おう。例えばスライムとジェリーは同じ姿をしているがジェリーは好戦的なのに対して、スライムは攻撃を仕掛けなければまったく、こちらを攻撃してこない。スライムのような敵キャラを倒すと精神力が下がる理由がこれでわかってもらえたかな。

浮遊霊&悪霊

●倒しちゃダメだよ

●壁を抜けて動く

壁を抜けて動く。ダンジョンに出現。

ダークアイ

●目をつむるとコレ

目が開く!!

目をつむると見えにくいのが特徴。かなり手強い。

●目を開くと一応確認できる。手強いぞ

スライム&ジェリー

●塔内の邪魔ものだ

姿に惑わされないように気をつけろ。

●経験値稼ぎキャラ

吸血鬼

塔に出現する前半の強敵モンスター。

●人の生き血をすする

樹木の精&食人樹

動くのが樹木の精。動かないのが食人樹。

●怒らすと怖いぞ

●炎を飛ばして攻撃する

●邪魔だけど避けてね

吸血こうもり

塔内を飛びまわる敵。倒さず進もう。

バルバル&エルガル

●電撃で攻撃してくる

電撃を飛ばして攻撃してくる雑敵。

●攻撃はバルバル以上

マッドドラゴン

●強力な炎で攻撃してくる前半のボス

慰霊の洞くつに現れる前半のボスキャラ。炎を避けつつ前から口の中を攻撃しなければダメ。

ビッグフライ

●ハーベルの塔の屋上にいる強敵

ゾンビ

●攻撃すると逃げだす

地下ダンジョンに出現する強敵。深追いは禁物。

形は似てるけど全然違う

●敵キャラの善悪は見ためでは判断できないので注意して戦おう

ファミコンゲームのことならなんでもおまかせ！

30秒Q速解答

冬将軍もなんのその!! 難解ゲームに四苦八苦しているキミを救うため、日夜ガンバるQ速解答。ファイト一発、答えるぞ。

なんきんのアドベンチア

Q・TV局で、ガードマンに社長の名刺を渡してから先に進みません。助けてください。
山梨県／佐久間峻二クン

A・ガードマンが名刺を持ったまま戻らなくなったら、何度か周りを見てみよう。するとウサギちゃんが現れるよ。その後、ディレクターが登場するので、まずウサギちゃんにネギを渡して、なにか料理を作りに行かせる。ウサギちゃんがいない間に、電車で女の子からもらったアドレス帳をディレクターに渡そう。それから話しかけると、それまで協力的じゃなかったディレクターの態度が急に変わり、なんとナゾラーと会うためのセッティングをしてくれるようになるんだ。

○周りを見ているうちにウサギちゃんが現れた

○ディレクターのおかげでナゾラーと会えることに…

ZOIDS2

Q・プテラスがどうしても見つかりません。
東京都／本道剛クン

A・ウラニスクのギャンブル場で勝つと、プテラスの情報が手に入る。あとはウラニスクの地下でプテラスの入っているコンテナが見つかるよ。

○小型ゾイドの中で、唯一空を飛ぶことができる、プテラスが手に入った!!

アキラ

Q・鉄雄が金田のバイクを持っていってから先に進みません。
神奈川県／ブーさんクン

A・まず、春木屋のマスターからピーナッツをもらって、第4区にいる浮浪者に渡してあげよう。すると浮浪者は、鉄雄がコンビナートへ向かったと教えてくれる。

○浮浪者にピーナッツをあげないと、何も話してくれないんだ

小公子セディ

Q・ドリンコートの次の街、ミクバムへはどう行けばいいんでしょうか？
神奈川県／北好子クン

A・グラドーエの街で代官を救けて、街に平和をもたらしたら、次はミクバムの街が目的地。その街にお母さんがいるとの情報が…。そこで次の街道へ進んでみると、どこまで行ってもミクバムの街は見つからない。しかし、一歩街道の外に目を向けてみると、なんと草むらを発見できるのだ。ミクバムの街は、その草むらの先にあるはずだよ。

○ん!? 草むらの中に入れたぞ!! この先にはミクバムの街があるんだよ

○いくら歩いても道は見つからない。次の街はどこなんだろう…？

ZOIDS2

Q・ウラニスクから先へ進むことができません。どうか教えて下さい。
神奈川県／悲しいQDクン

A・ここは、最初にひっかかるところなんだよね。ウラニスクから先へ進むには、ウラニスクの南にある湿地帯を調べてみよう。すると、カニメデへ通じる洞くつが出てくる。

○こんなところに、隠し洞くつがあったとは気がつかなかった！

なんきんのアドベンチア

Q・電車の中で泣いている子どもを見つけましたが、それから展開しなくて困ってます。

千葉県／山下和則クン

A・泣いている子どもは、何度か話しかけてみると「クツをせんろにおとしちゃったんだ」と、理由を話してくれる。そこで"ぎょうだのタビ"を渡すと、子どもは泣きやみ、さらにTV局について聞いてみると、TV局の社長をしている父親の名刺をくれるんだ。そして交通安全のお守りを渡すと、TV局まで無事に移動できるはずだ。

●しつこく話しかけると、子どもの泣いている理由がわかるぞ

●子どもの父親は、なんとTV局の人だった！

なんきんのアドベンチア

Q・市場でヤンキーにからまれました。どうすれば助かりますか？

大分県／沢村孝クン

A・市場に現れたヤンキーは、得意の芸をやってもどんどんからんでくる。ここでは何度かコマンドを試したあとに、お寺でもらったお守りを見せてあげよう。このお守りをくれた人物は、実はこの市場のオーナー。そのおかげでヤンキーは素直になり、ザビエルの野菜を全部買ってくれる上に、情報まで与えてくれるよ。

●お寺でもらったお守りの力で、ヤンキーはおとなしくなってくれる

Q・電車の中でチカンに間違えられ、先に進めません。

和歌山県／高坂誠クン

●業界の名刺を見せると、女の子の態度がコロッと変わるぞ

なんきんのアドベンチア

A・上りの電車に乗ってからコマンドをいろいろ動かしていると、女の子のお尻に触ってしまい、ザビエルはチカンに間違えられてしまう。ここまで展開させたら"ウサギちゃんのめいし"を女の子に見せてあげよう。業界人に弱い女の子は、許してくれるばかりか、自分のアドレス帳まで渡してくれるんだ。

アキラ

Q・取り調べ室を出たあとから、先に進めなくて困っています。

神奈川県／ヤッタネ!!飲クン

A・取り調べ室を出たら、まず右側の手前から3人目の人を調べてみると、女の子だとわかる。そして、その女の子をお茶に誘おう。すると、近くにいた男が立ち上がり、手りゅう弾を片手に持って騒ぎ始める。その後に"ふせる"を2回行うと、男は警官に捕まるから、あとは女の子と一緒に外へ出るだけだよ。

●まったく!! なんて人さわがせな男なんだろう

QAアラカルト

えりかとさとるの夢冒険

Q・第3章でヤマネのおばあさんの家が見つかりません。

宮城県／笠松幸一クン

A・船長からヤマネのおばあさんの名前を聞いたら、おばあさんの家にはすぐ行ける。ただ海の向こうにあるので、駐車場に自転車を置いてから泳いでいかなくちゃダメだよ。

サムライソード

Q・酒場の裏口でサリアの呪文が使えません、助けて！

新潟県／田中健一クン

A・酒場の裏口に行く前に、洞くつでの戦いで、リザードビートルに剣が通じないことを知っておく必要がある。それと、裏口でオノを見つけたら、まずサリアに話しかけて、オノが欲しいことを伝えよう。

ミネルバトンサーガ

Q・レオンの剣は、どこにあるのですか？

大阪府／高田勝クン

A・レオンの剣は、アーカサス城の中にあるんだ。ただし、レオンの剣の入っている宝箱の場所へ行くには、スルーの魔法が必要。これが使えなくてはレオンの剣は、手に入らないので注意してくれ。

ウィザードリィ

Q・盗賊の短刀は、どの階にありますか？

神奈川県／深沢大クン

A・盗賊の短刀は、主に9階、10階のモンスターと戦っていれば手に入りやすいぞ。ただし、根気よくやらなくてはダメ。盗賊の短刀は、シーフをそのままの強さで忍者に変えてくれるアイテムなのだ。

質問募集

ファミコンゲームをやっていて、解けずに悩んでいたり困ったことがあったら、下のイラストの要領で質問を書いて、このコーナーに送ってほしい。ゲームの新旧、質問の難易度にかかわらず誌上で答えていくよ。

おもて

うら

SUNSOFT
戦闘！
アウトライブ
3月新発売
PCエンジン用ソフト 5,600円
SFロールプレイングゲーム
OUT LIVE
遺跡の惑星ラフラ
この星では地下から発掘される超文明の遺跡を他の星に売ることによって生きて た。惑星の地下には異星人が を妨害する為に投入した無人兵器が多数稼動している。プレイヤーである主 公はFW（ファイティングウォーカー のコックピットに乗りこみ、惑星ラフラの運命をかけた戦いに、今 ざそうとしている。
CREDIT
PACK:0
テレホンサービス 0587-55-112
アフター ー3月登
サン電子株式会社
愛知県江南市古知野町朝日250番地
☎(0587)55-3500

選手強化バックアップシステム装備

究極ハリキリスタジアム

'88選手新データバージョン

新データで、再び登場。噂の好評発売中！

発売以来、売り切れ店続出。日本中の野球狂たちを熱狂の坩堝に叩き込んだ、あの"究極ハリキリスタジアム"が、新しい選手データで、ついに再度登場した！ 今シーズンのペナントレースで、めきめき力をつけたのは誰か？ そしてチームの総合力は？ 面白さを極めたゲーム内容とリアルな選手データは、キミの期待にパーフェクトに応えてくれるに違いない。人気絶頂、"究極ハリキリスタジアム"。今回も売り切れには、くれぐれも注意が必要だ。 ファミリーコンピュータ用ROMカセット 価格5,500円

爆笑！人生劇場

人生ゲームがここまで進化した！

知力、体力、ツキが進行とともに変わっていく。
人によってはどんでん返しも 。さあ、何が起こるかわからないぞ！

1～4人まで同時プレイ 少年・少女編からはじまり 最後には定年退職、引退後の第2の人生の大博打まで 自分の人生をシュミレーションしてしまう 仲間とワイワイ騒いで楽しむのに最高のゲームだ！

価格5,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

タイトーファミコン情報局 東京03(239)4000 高松0878(33)6340

本 社 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 株式会社タイトー

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
FAMICOM FAMILY
京都花の密室殺人事件
華道界の名門『京本流』の実力者、松野愛子が
生け花の展示会場で殺された。
死因は口紅に塗られた青酸だった。
君とキャサリンが一緒に事件を追っていくうちに
今度は完全な密室の中で『愛子』の次の実力者、咲実が殺された。
そして、捜査もはかどらない中、ついに第3の殺人が……
華道大会を目前に、古都京都を舞台に次々と起こる殺人事件。
犯人を、そして密室のトリックを
君は解き明かせるか!?
常に斬新なトリックでファンを魅了する
山村美紗原作による、
京都を舞台にした本格的アドベンチャー
ミステリーゲーム。
原作 山村美紗
●捜査の進行度を時計表示、
新採用のタイムチェック方式。
●好評のアイコンはシーンごとに
使うものだけを表示。
その他、歯切れの良いストーリー展開、わかりやすい人物関係、十字キーで横スクロールする静止画面、個性豊かな20余名に及ぶ登場人物、演出効果抜群のサスペンスの世界は、このシリーズならではです。
2月11日発売
価格5,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
製造・発売
株式会社ディスコ
タイトーファミコン情報局 東京03(239)4000 高松 0878(33)6340

FSⅡは友だち!!あなたの目を守ります!

大好評!半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK! 効果なければ返品自由!!

僕がこのTVフィルターFSⅡを買ったわけは、この前まで自他共に認めるファミコン名人だった事に始まります。しかし最近TVなどがチラツイて見え、このままでは…と思い購入しました。これで目のチラツキは解消、まさに鬼に金棒です。これでもうファミコンで僕の右に出る人はいないと思う。やった!!

岩手県紫波郡紫波町白詰字石田2　関拓也くん
おたよりありがとう。FSⅡ担当　植田

ヤァー、ぼくマイケル。FSⅡを使ってるかい。このFSⅡは、ほんとにいいよ。ぼくもFSⅡをつける前は、まぶしくてRPGの文字や小さなかくれキャラが見づらく、目がチカチカして、ゲーム後、目が痛かった。でもFSⅡをつけてからはうそのように文字やキャラがよく見える。目もチカチカしないし、痛くない。高得点も出るので「イッセキニチョウ」いや、それ以上だネエ。

ファミっ子大集合に出演中!! マイケル君

TVフィルターFSⅡの実験データ

●1988年8月　聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合が、わかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると、調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。（被試験者5名の平均データより）

調節力

ゲーム前の目の調節力 − ゲーム後の目の調節力 = 目の疲れ

フィルターなし: ゲーム前 9.02 / ゲーム後 8.42 / 目の疲れ 0.60

TVフィルターFSⅡ使用: ゲーム前 9.02 / ゲーム後 9.00 / 目の疲れ 0.02

このTVフィルターFSⅡはTV画面から放射される目に悪い紫外線を100%、可視光線を約75%カットします。だから、映像のギラギラやチラツキをより一層おさえ、目の疲れによる視力低下・紫外線による白内障を防ぐので、近距離でも安心してTVゲームを楽しむことのできる画期的なTVフィルターです。このTVフィルターFSⅡが全国に普及すれば、TVゲームやTV番組による仮性近視は半減すると確信しております。

型　名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定　価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
特別注文	●22、23型用 定価14,000円→7,000円	●24、25型用 定価15,000円→7,500円	●26、27型用 定価16,000円→8,000円	●28、29型用 定価17,000円→8,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名（　）
●郵便番号・住所
●氏名、印、年令
●電話番号

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
(株)サンクレストJPF 係
40円

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト

■受付時間
東京 平日・日・祭日 午前10時〜午後6時
大阪 平日／午前9時〜午後7時
大阪 日・祭日／午前9時〜午後6時

JALECO

忍術の奥義を極めて、妖怪たちをやっつけろ!

あのじゃじゃ丸がR.P.Gになって帰ってきた!!

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータ用カセット JF-22

3月末発売予定 5,800円

ある日、じゃじゃ丸の修業の地・忍の里から秘密の巻き物〈忍の書〉が盗まれた。犯人は、憎っくきからす天狗ひきいる悪の妖怪たち。早速じゃじゃ丸とさくら姫は、それを捜しに旅に出る。行く手に立ちはだかる羅漢鬼の罠、策略……。25の忍術を自在にあやつりそれに挑むじゃじゃ丸。はてさて、その結末はいかに!!

～一之章「盗まれた忍の書」より～

- 一之章、二之章、三之章どこからでもスタートできる〈マルチトライ〉が、あたらしい。
- 120種類ものユニークな敵キャラが、たのしい。
- 25の多彩な忍術。頭脳プレイが、おもしろい。

株式会社 ジャレコ ●本社／〒158 東京都世田谷区用賀2 19 7 ☎03(708)4820(代表) ●大阪／〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081 ●サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5 24-9 ☎03(420)2271(代表)

SIGMA情報局

ファミコンソフト

必殺道場破り™

12人の達人と対決！究極の武闘家を目指せ！

《本気で勝負！シミュレーション＆アクションのWでキミを待ちうける！本格バトルゲームの登場だ!!》

※画面は開発中のものです。

力のない道場や、孤立している道場から攻めるのが、道場破りの鉄則だ。

シミュレーション　目的は「武術道場の統一」。熾烈な勢力争いをキミの手で統一！

さまざまな武術道場への挑戦とその統一…。「必殺道場破り」は、迫力あるアクションゲームと分かりやすく仕上げられたシミュレーションゲームが、バランスよくミックスされたゲームなんだ。主人公は国の平和を守るために、勢力争いをしている12の武術道場を統一しようと、固く心に決めたのだった！

棒術の達人　岩鉄入道

まず主人公がはじめに使う武道を「空手・太極拳・少林寺」の3つの中から選ぼう。それにあわせてパラメーターも振り分けるんだ。コレで、キミだけのオリジナル・キャラクターが作れるゾ。あとはキミの考え次第！修行して主人公を成長させたり、弟子たちを訓練したり…。他の道場の様子を探っておくのもいいゾ。達人への挑戦はソレカラだ！

二刀流の達人　夜叉姫

アクション　バトルシーンは、キミの腕次第！究極の技で、無敵への道を行け！

自分の道場では、絶対に負けてはいけない！すべての道場を失なうとゲームオーバーだ！

自分の道場をまとめ、どの道場を攻めるか決めたら、いざ出陣！他流派の陣地まで、移動しよう。途中で裏流派の流れ者が襲ってくるけど、倒せば自分の味方にできるヨ。他流派の陣地に入ると、その陣地にある道場の弟子たちが襲ってくる。コイツらを倒していけば、道場はもう目の前だ！

敵に出会えば、自動的にアクション画面になるヨ。

鞭の達人　紅サソリ

他流派の陣地に何があるか調べておくのも必要だ。

道場を破るためには、その道場の弟子と師範代、そして道場主を倒さなければならない。道場を破らなければ、いつまでたっても新たな武道は修得できないゾ。新しいシステムやアイデアがたくさん盛り込まれた「必殺道場破り」は、「力と技」のバトルゲーム！キミは今、道場統一のために激しい闘いの嵐に立ち向かうことになる。

町には、酒場や武具店、民家や療養所がある。治療や情報の入手ができるヨ。

バッテリーバックアップ付　定価／6500円

シグマテレホンサービス
☎03-400-1061

ファミコン界期待のニューゲームメーカー・シグマでは、このファミコン情報局で新しいゲームソフトの情報を、どんどん紹介していく予定です。どうぞ、ヨロシク!!

sigma
シグマ商事株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷1-17-1

FAMICOM FAMILY

練習モード8コース、試合モード8コースと多彩なコースレイアウトに
繰りひろげられるオフロード・バトル。
こぶ、みぞ、ウォッシュボード、バンクと、ハードな障害が待ちぶせる難コースを、
君のハイテクニックで乗りこなしていく。
指先操作でウィリー、ドリフト、カウンタージャンプと果敢に攻める走り、
邪魔キャラとのバトルファイトもオフロード・スピリッツを熱くさせてくれる。
熱く燃えあがるオフロードを、誰よりも速く駆け抜ける風になれ。

High Technical Off-Road Racing

モトクロスチャンピオン™

©KONAMI 1989

当選者のお知らせ

コナミのファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送ってください。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)

11月15日〆切分の当選者

■ファミコンカセット　神奈川県　関田広明くん(16)
和歌山県　大植淳平くん(11)ほか8名の方々

■テレホンカード　福岡県　安森剛くん(12)　埼玉県　榎本悦弘くん(11)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ週刊テレホンサービス

関東地区03-262-9110

その他の地区は
<関西地区>06-334-0399　<北海道地区>011-851-3000
<東北地区>青森0177-22-5731　秋田0188-24-7000
<北陸地区>025-229-1141　<四国地区>0899-33-3399
<九州地区>福岡092-715-8200　大牟田0944-55-4444
鹿児島0994-72-0606
ダイヤルは正確にね♡

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

KONAMI
本格派のライディングテクニックでクリア。
モトクロスシーンを
今、熱く駆け抜ける!
ファミコンカセット 5,500円
好評発売中
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。○この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

FF
FAMICOM FAMILY
BASEBALL STAR
4月発売予定
5,900円
2Mカセット・バッテリーバックアップ付
ドデかーい、迫力。
スッゲェ〜と、あきれるほどの臨場感だ。
本気の 大型球場!
目を奪う、35画面フルスクロールの迫力球場。
その気の リアルキャラ!
ダイナミックなキャラが、大型球場狭しと大活躍。
やる気の 球団運営!
収益金で新人・ベテラン・助っ人外人を獲得。
契約金で選手を育成。
ノリ気の 監督采配!
代打・リリーフはもちろん。代走・守備変更・
先発メンバーの変更まで可能
めざせ三冠王
ベースボールスター
SNK
今、いちばん新しい情報が聞ける テレホンサービス 東京(03)865-4791 大阪(06)338-2570
株式会社エス・エヌ・ケイ
©1989 SNK CORP
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。

"ビックリマン"第5弾はゴーストアリババ登場だ!!

アニメージュ文庫

この本を読めばきみもビックリマン博士になれるぞ!!

★主な登場人物

ヤマト神帝　ロココとともに旅をする神帝隊リーダー。日出剣の力は、神帝隊一！

ゴーストアリババ　アリババ神帝を、魔洗礼にて巨魔霊化。マリアの命により動く。

ワンダーマリア　超念魔にてゴーストアリババを操る。次界征服をたくらむ超悪女。

聖梵ミロク　未層圏より飛来した創聖巡師。未知なる力を持つ第三の勢力。

ヘッドロココ　次界への苦難の道のりを切り拓く天聖界の新リーダー。

アローエンジェル　次界門突破のため、またまた復活、大聖アローでキメ！

★ストーリー紹介

次界を目指し、天聖界を旅立ったロココたち一行は、無縁ゾーンでの戦いのなかアリババ神帝を失ってしまった。しかし、それを悲しむ間もなく、天魔ヘッド魔胎伝ノアとの悪球エリアでの戦いがまっていた。そして、次界への道、次界ロードへたどりついた聖戦士軍団は、次界必達天使の力をかりて、次界門『大門魔』を突破し、いよいよ次界も目前にせまる。

しかしそこには、無縁ゾーンで悪魔の手に落ちたアリババ神帝が、魔洗礼を受け、巨魔霊『ゴーストアリババ』と化し、聖戦士軍団を待ち受ける。聖戦士軍団に勝機はあるのか、そして、迫る創聖巡師の謎とは？

高野富士雄・作
定価380円

1月下旬発売!!

'89年3月まで毎月下旬刊行

- 既　刊　ビックリマン1　次神子誕生!!
- 既　刊　ビックリマン2　六聖球の秘密
- 既　刊　ビックリマン3　大危機！ 天聖界滅亡!?
- 既　刊　ビックリマン4　激闘！ 無縁ゾーン
- '89年1月　ビックリマン5　次界ロードの決戦
- '89年2月　ビックリマン6　暗黒戒律発令
- '89年3月　ビックリマン7　次動ネプラ大戦争！

※各巻とも定価380円です

発売元　**徳間書店**

制作　アミューズメントクラブ・プロダクツ

毎週ビックリマンの最新情報が聞けるテレホン・サービス登場!!

——ビックリマン・エキサイティング・テレホン——

札　幌	011(562)1000	仙　台	022(297)1900	東　京	03(236)8600
横　浜	045(784)5888	千　葉	0472(24)9900	名古屋	052(521)3999
大　阪	06(700)0001	高　松	0878(37)2400	広　島	082(283)8666
福　岡	092(475)1010				

※ダイヤルするときは、電話番号を見ながらまちがいのないようにかけてね。
※電話をかけるときは、自分の家から近いところの電話番号にかけてね。(内容は全国どこでも同じです)

PC Engine

秘剣目覚めるとき、破壊の神が恐怖する。

堂々完成!!

特報!全面クリアーされた方、先着10名様にCDロム・プレイヤー(ソフト付)をプレゼント。
詳しくは取扱い説明書をお読みください。

神武伝承

3Dタイプのゲームでは初のフリー・フォワード・システム採用!!
壮快感を喚起する超スーパージャンプ!!
BGアニメーションの採用により、臨場感を増したゲームワールド!!

PCエンジン　4メガロム　3月末日発売予定　価格6700円　HE system

※画面写真は、開発中のものです。

よくわかる

ファミコンゲームの攻略本

好評発売中!

徳間コミュニケーションズのファミコン完全攻略テクニックブックシリーズ

発売
徳間コミュニケーションズ
東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル

タイトル	価格	タイトル	価格	タイトル	価格
①スーパーピットフォール	330円	㉛妖怪屋敷	380円	㉛三国志	600円
②バナナ	350円	㉜アウトランダース	380円	㉜カケフ君のジャンプ天国	400円
③子猫物語	360円	㉝真田十勇士	380円	㉝スーパーリアルベースボール	520円
④テラクレスタ	370円	㉞ふぁみこん昔話新・鬼ヶ島(上)	380円	㉞太陽の神殿	400円
⑤元祖西遊記スーパーモンキー大冒険	360円	㉟目指せパチプロ パチ夫くん	380円	㉟ファミコンウォーズ	600円
⑥聖飢魔Ⅱ 悪魔の逆襲	360円	㊱スーパーマン	380円	㊱スーパーピンボール	400円
⑦レイラ	380円	㊲ふぁみこん昔話新・鬼ヶ島(下)	380円	㊲イース	600円
⑧プロフェッショナル麻雀悟空	380円	㊳タイトーグランプリ	380円	㊳ウィナーズカップ	400円
⑨花のスター街道	380円	㊴ウルティマ完結編	400円	㊴不如帰	400円
⑩フリートコマンダー	380円	㊵時空遊伝 デビアス	380円	㊵霊幻道士	400円
⑪うっでいぽこ	380円	㊶ガーディック外伝	380円	㊶大戦略	520円
⑫ロウ・オブ・ザ・ウエスト	370円	㊷パンチアウト	380円	㊷コブラコマンド	400円
⑬南国指令! SPY VS SPY	350円	㊸松本享の株式必勝学	600円	㊸マニアックマンション	400円
⑭森田将棋	380円	㊹ドナルドランド	380円	㊹スーパーマリオブラザース3 1	400円
⑮アルゴスの戦士はちゃめちゃ大進撃	320円	㊺アイスホッケー	380円	㊺西遊記ワールド	400円
⑯アラビアンドリーム シェラザード	380円	㊻ナポレオン戦記	380円	㊻スーパーマリオブラザース3 2	400円
⑰ダイナマイトボウル	380円	㊼釣りキチ三平	380円	㊼貝獣物語	400円
⑱リフレクトワールド	380円	㊽砂漠の狐	380円	㊽ゴジラ	400円
⑲ドクターカオス 地獄の扉	380円	㊾ドルイド 恐怖の扉	380円	㊾スーパーマリオブラザーズ3 3	400円
⑳チェスターフィールド暗黒神への挑戦	380円	㊿武田信玄	380円	80燃えろ!!プロサッカー	400円
㉑エキサイティングビリヤード	380円	51 1943	380円	81銀河英雄伝説	400円
㉒ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜	600円	52風雲少林拳	380円	82忍者龍剣伝	400円
㉓ブービーキッズ	380円	53エリュシオン	380円	83ZOIDS2	550円
㉔ジャーヴァス	350円	54忍者くん阿修羅の章	380円	84グラディウスⅡ	420円
㉕奇々怪界	360円	55飛龍の拳Ⅱ	600円	21探偵神宮寺三郎危険なふたり 前編	390円
㉖ゾイド・中央大陸の戦い	370円	56 3Dホットラリー	380円		
㉗怪傑ヤンチャ丸	380円	57ヒットラーの復活	380円		
㉘エキサイティングバスケット	380円	58Mr.GOLD	380円		
㉙スペランカーⅡ 勇者への挑戦	380円	59伝説の騎士エルロンド	380円		
㉚インドラの光	380円	60カイの冒険	520円		

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

3月号

2月8日発売!

特別定価 420円

毎月8日 発売

今月も大増ページ

人気ゲーム完全攻略!

マスター・オブ・モンスターズ

アークス

妖怪変紀行

ファミリースタジアム

魂斗羅(コントラ)

ぎゅわんぶらあ自己中心派2

この春の大物を緊急報告!

新作ソフト徹底研究

- パックマニア
- アンジェラス
- 牌の魔術師
- ウルティマI
- コナミゲームコレクションVol.3
- アメリカンサクセス
- ザ・ゴルフ
- 三つ目がとおる
- ポッキー
- ディスクステーション・スペシャル

特大 FAN STRATEGY スーパー大戦略

編集部の特選マップを完全版で掲載。①Red(レノト) Bear(アー)②Long River(ロングリバー)③トオオキミチノリ④Blitz of 4 Land(ブリッツ オブ 4 ランド)⑤4 Land Tactics(ランド タクティクス)の5枚で今日も徹夜だ。たいへんだ。

↑スーパー大戦略の醍醐味は3か国戦や4か国戦のマップなのだ!

ゲーム・プログラム

↓魔界村のBGMに乗って走り回る「敦走レーンング」がおススメ

1画面4本を始めとして、今月はなんと12本のプログラムを掲載。2人対戦ゲーム、シューティングゲーム、格闘技ゲーム、レーシングゲームと内容も豊富で楽しいぞ。

特大 ゲーム十字軍 おたすけQ&A特集

フォトクラブ(写真館III)のエッチではじまったウル技で9本のゲームを消化する。そしてスナッチャーの冗談技がつづき、Q&Aの受験地獄スペシャルへと進む。悩める受験生プレイヤーが絵馬にまで書いたゲームのカベを一気に突破させてしんぜよう。きまぐれオレンジロード、原宿アフタダーク、エグザイルII、新九玉伝、孔雀王、サイオブレード、真・魔王ゴルベリアス、スナッチャー、琥珀色の遺言、クリムゾンだ。ゲーマーズスペシャルは、M&Mとテトリス。ゴーファーの野望のマップはどこだクイズも。

↑冗談技ありQ&Aありと、おおいそがしのスナッチャーでした

↓サイオブレードのQ&Aでは博士のいる研究所のマップをやるぞ

徳間書店

超ウルトラ技+1

なるほどとうなずくウル技の世界にはウソ技が1つまぎれこんでいる。今回も正解を見つけ出すのはかなり難しい。心してかかれ！

優勝技 ロックマン2

(香川県) 富田 淳クン

超ムズかしいロックマン2のパスワードに法則があった。バチバチ！ 下の5つの表のどれかを見ながらパスワードを打ちこめば好きな状態からゲームを始めることができるわけ。そのときにアイテムEの所持数まで決められるからかなり役に立つ。

これがパスワードの法則

まずEの数を0～4個までのいくつにするかを決めて、つぎにHからCまでのどのボスを倒した状態から始めたいかを決める。そしてそれぞれの該当する位置にパスワードを入力する。

たとえばEが4個ほしくて、全部のボスを倒してる状態で始めたいときは、左端の表を見てA－5としてから、Hの段以下はすべて倒しているほうを入力する。

○パスワード入力画面。Eが4個で全部のボスを倒しているものを入力してみた

○ほーら、最後のドクターワイリー画面が始まったぞ

○このようにアイテムEを4個持っているから心強い！

E=4個の場合 まずA-5として			E=3個の場合 まずA-4として			E=2個の場合 まずA-3として			E=1個の場合 まずA-2として			E=0個の場合 まずA-1として		
ボス	倒している	倒していない	ボス	倒している	倒していない	ボス	倒している	倒していない	ボス	倒している	倒していない	ボス	倒している	倒していない
H	C-1	E-4	H	B-5	E-3	H	B-4	E-2	H	B-3	E-1	H	B-2	D-5
A	B-2	E-1	A	B-1	D-5	A	E-5	D-4	A	E-4	D-3	A	E-3	D-2
W	E-2	C-4	W	E-1	C-3	W	D-5	C-2	W	D-4	C-1	W	D-3	B-5
B	D-5	D-2	B	D-4	D-1	B	D-3	C-5	B	D-2	C-4	B	D-1	C-3
Q	C-3	D-3	Q	C-2	D-2	Q	C-1	D-1	Q	B-5	C-5	Q	B-4	C-4
F	C-5	B-3	F	C-4	B-2	F	C-3	B-1	F	C-2	E-5	F	C-1	E-4
M	B-4	E-5	M	B-3	E-4	M	B-2	E-3	M	B-1	E-2	M	E-5	E-1
C	D-4	B-1	C	D-3	E-5	C	D-2	E-4	C	D-1	E-3	C	C-5	E-2

もういいかげん出てこないだろうと思われていたけれど、またマリオの無限1UPが見つかってしまった。

場所はW2のピラミッドだ。写真の場所までメットを殺さないようにして進み、メットを踏んでおいて逆さメットがころがってくるのを待つ。ころがってきたらジャンプしてかわし、左へ追いかけて行って土管に入ろう。土管から出て同じことを繰り返すと、メットがメットをはねて1UPになるのだ。

◐まずW2のピラミッドへ行こう

◐1匹目の逆さメットとメットを踏んでおく

◐2匹目の逆さメットかころがってきたらかわそう

◐ころがったメットをさらに左へ追いかけて行こう

◐追いかけて行ったら、ここの土管に入ろう

◐土管から出たら、また右へ進むとメットが出てくるぞ

◐またメットを踏んで、逆さメットがころがるのを待とう

◐これを繰り返していると、無限1UPとなるのだ

生きている死人!!

アンデッド系のモンスターというのは気持ち悪いもんだ。そこで、王女に化けていたラミアクイーンと戦っているときにレイラが倒されるようにする。戦闘が終わっての主人公たちの会話で、死んでいるはずのレイラが話しをする。そして、本物の王女を助けだし、フィン城へ行くとHPOのレイラが待っている。なんというか、不気味なことであった。

◐レイラがやられてしまった

◐死んだはずのレイラが会話に参加する不気味な光景

◐王女を救出して、フィン城へ乗り込むとレイラが

◐HPOで生きているレイラはゾンビの仲間になってしまったのか

◐アンデッドモンスター対アンデッドレイラ!

●ファイナルファンタジーII
飛竜というアイテムがある。主人公たちを乗せて運ぶこともできるほど大きいはずの竜だ。そんなものを持って歩けるというのも不思議なものだが、実はアイテムとして戦闘中に使うとレベル7のほのおで攻撃できる。
(島根県/岩田直之クン)

FFII **その①** 面白かった。「エリュシオン」や「ドラクエ」なんかのRPGしかやったことのない私にはとても新鮮たった(神奈川県/?・13歳)。**その②** ものすごく奥が深い。冬休みにやりすぎて、過労で熱が出てしまった・・(東京都/篠塚尚樹クン・13歳)。**ファミスタ'88** 「妖怪道中記」とセットで8800円で買った(バラでは売ってなかった)。しかし88年度版は面白くなく、「妖怪道中記」のほうが面白かったのだった(千葉県/大西健一クン・13歳)。**グラII** キャラの形や色がヘン。もっと悪いのはキャラの出すぎで自機が消えてしまうことが多いことだ。こんなことなら、無理せずスーパーファミコンで出してもらったほうがまだ良しかった(兵庫県/梶野真弘クン・19歳)。**中山美穂** いまだにクリアできず、クリスマスイブの日でつまずいているうちに、本物のクリスマスが2度も来てしまった(栃木県/斉藤勤クン・15歳)。

次号の発売日は2月17日(第3金曜)です。

最強の武器発見!?

大関技 ファイナルファンタジーII

(新潟県)丸山晋久クン

魔法の本が戦闘中にアイテムとして使えるという技をNo.3で紹介した。今回はこの魔法の本を戦闘中に装備してみよう。ここでおすすめなのは、ファイアの本をレイラに装備させるというもの。ファイアの本を手にしたレイラに攻撃させると、なんと60回ヒットして2000ポイント以上のダメージを与えることができるようになる。ときには、4000ポイント以上のクリティカルヒットを繰り出す最強の武器になってしまう。ただし本を装備したままセーブすると、データが消えることがあるから気をつけよう。

○まずファイアの本をアイテムのところに装備しておく

○戦闘中にファイアの本をきき腕に装備する

○60回ヒット、2520ポイントのダメージを与えたぞ

○効果がなかったが下がったって何だ!?

○ステータスを見ると、攻撃が1もあるではないか

○テレポの本を装備すると、杖を持って攻撃することになる

○デジョンの本を装備しても、ただの素手になってしまう

○スロウの本を装備すると画面が変になってしまった

定期船を自由に動かす

小結技 ファイナルファンタジーII

(三重県)樋口真二クン

パルムとポフトのあいだをつなぐ定期船を自由に動かせるというウル技を紹介。32ギル払って船に乗り込む瞬間にスタートボタンを押してみよう。ステータス画面になったら成功だ。再びスタートボタンを押すと船を自由に動かせるようになっている。ただし一度上陸するともう乗れないので、変なところで下船するとどうしようもなくなる。

○こんなところで降ろされてしまった。もうどうしようもない

○一度下船すると再びお金を払わない限り乗れない

○お金を払って定期船に乗る瞬間にスタート

○この画面に切り替わると、カーソルが左右に動く

○定期船を自由に動かせるようになった

場外技

●ファイナルファンタジーII

武器屋や防具屋でミスリル系のものを売るようになると、店員が1人増える。このミスリル武器や防具を売ってくれる店員はゲームが進むといなくなってしまうのだが、いた場所に話しかけても、売ってくれる。(東京都／増田博クン)

時間をかけて無限増殖する

極秘技 ロックマン2

（東京都）山形久雄クン

この技はピピが出てくる面にいて、リーフシールドが使えればできる。リーフシールドを出してからロックマンを動かさないようにする。するとピピが次々に出すプチピピをどんどんやっつける。プチピピがときどき1UPアイテムに変わるときがあるのでそれを取る。このことをずーっとやっていれば残り人数はどんどん増える。

⬆ここまできて、リーフシールドを出しっぱなしにしよう

⬆たとえばこのパスワードだと、ウッドマンを倒している

⬆そしてエアーマンのステージを選んでみよう

⬆ときどき1UPアイテムが出る。何度も取ると……

⬆こんなに増えてしまった。かなり練習できるな

星を鳥に変身させる？

十両技 ロックマン2

（大阪府）田村 誠クン

8人のボスを選ぶときにⒶボタンを押しながらスタートボタンを押そう。するとそのあとの場面は、まわりに星が飛びかうはずが、鳥が飛びかってしまう。

⬆ここでⒶボタンを押しながらスタートすると

⬆いつもならここではふつうに星が飛びかうが

⬆こらんの通り、鳥が飛びかっております。ヒヨコノクみたい

ハシゴをパスする楽技

小結技 ロックマン2

（山梨県）田村修一クン

このゲームをやっていると何回もハシゴを降りる場面が出てくる。そんな場所でちょっと便利な技を紹介しよう。

ハシゴを降り始めたら、スタートボタンを押してポーズをかけよう。そしてまた、スタートボタンを押してポーズを解除しよう。すると、今までハシゴを降りていたはずのロックマンが突然、すべり落ちてしまう。この技を使うと、十字ボタンの下を押し続けなくても、下に行けるからかなり楽。しかし真下に敵がいることもあるので注意。

⬆たとえばこんなところでポーズしてみるといいかも

⬆するとどーなるかというと

⬆するするっと、下に落ちることができるのでありました！　ハチハチ！

場外技

●燃えろ!!プロサッカー
まずカーソルをコンティニューにあわせる。そしてパスワードを「FCFCFC……」とずーっと入れよう。するとポーランドとソ連の一次リーグの試合ができる。FCってファミコンの略だね。
（大阪府／奥村伸介クン）

きみのハガキだ!!

スーマリ3　その①　キノピオの家でキノピオは、マリオに『箱をあげる』と言ってるのにマリオは中身だけ持っていってしまう（東京都／伊藤大哉クン・11歳）。**その②**　マリオと一緒に強くなった。なんて、テレカ欲しさに書いてしまいました（東京都／阿部崇クン・13歳）。**ファミリーマージャンII**　美人なお姉さんばっかりで良かったが、これで脱いでくれればねェ（岩手県／柴田拓史クン・17歳）。**キングオブキングス**　ゴブリンがサイに見えたのは僕だけじゃないと思う（長崎県／松山学寛クン・14歳）。**ベストプレー**　僕のチーム名はリクルートスペシャルズで、監督は『えぞえ』4番は『みやざわ』である。信頼性は全員マイナス2だが、これが強い！（岡山県／塩見俊二クン・16歳）。**VSエキサイトバイク**　なぜ思いっきりジャンプ台などに当たっても、骨折しないのでしょうか？　とても痛いと思うのですが（神奈川県／井岸太クン・14歳）。

次号の発売日は2月17日(第3金曜)です。

いきなりお金持ちに

小判技 がんばれゴエモン2

(東京都)マイボール関クン

スタートしたばかりで庄屋の家に行ったら、このウル技をやってみよう。

庄屋の屋敷に入ったら写真のところへ行き、十字ボタンの上を押しながらⒶⒷボタンを押そう。すると3D迷路に入れて、500両も手に入るのだ。

●庄屋の屋敷のここで十字ボタンの上とⒶⒷを押そう

●おお、3D迷路の中に入ることができたぞ

●3D迷路では500両も手に入れることができるのだ

●始まったばかりで、お金をたくさん稼げたね

名前が入力できないのだ

落下 サムライソード

(茨城県)高瀬正義クン

サムライソードではタイトル画面のときに「はじめから」にすると、登録画面になって名前を登録できるよね。このときにやってみよう。

ひらがなでもカタカナでもいいから、名前をソロンなどのキャラ名で入れてみても入力できないのだ。また、サムライという名前も入力できないぞ。

●名前をさむらいかサムライで入力してみると…

●入れなおさなければならないのだ

ラウンドセレクトだぞ!!

大胆技 エイリアンシンドローム

(兵庫県)佐々木雅一クン

先のラウンドへ行くまでけっこうシンドイけど、早く最後まで行きたいキミはこのラウンドセレクトをやってみよう。

タイトル画面のときに、コントローラⅠの下とコントローラⅡの右を押しながらスタートボタンを押そう。するとラウンドセレクトの画面になるぞ。ただしラウンド6だけは選べないのだ。

●このタイトル画面のときに、コマンドをやってみよう

●するとラウンドを選べるぞ

●ここではラウンド3に挑戦してみたぞ

●今度はラウンド4をやってみたぞ

●ラウンド5は敵の動きが速くて、とても大変だぞ

場外技

●燃えろ!!プロサッカー

まずカーソルをコンティニューにあわせる。そしてパスワードの上の段を「BBB……」とBばかりにして、下の段を「AAA……」とAばかりにしよう。するとフランス対ブラジルの準決勝戦が始まる。

(兵庫県/坂本信助クン)

きみハガキだ!!

FFII その① 宿屋で泊まるとき、ベッドが4つあるのにどうして1つのベッドで4人一緒に寝るのだろう? それに女もいるのに（奈良県／中島和也クン・15歳）。**その②** 戦闘シーンのとき、敵はリアルなのに主人公たちはなんで2等身のかわいいキャラなのだろうか（岐阜県／原田拓寿クン・14歳）。**帰ってきたマリオ その①** 帰ってこなければよかった…（山梨県／望月政也クン・10歳）。**その②** CMが出ると、なぜかお茶漬が食べたくなってしまう（東京都／菊池友武クン・20歳）。**ファミスタ'88 その①** 好調な選手をよく見ると、近鉄にいたオグリビーに似ている（宮城県／片岡敏夫クン・15歳）。**その②** ファインプレーで横っ飛びをすると、ただ思いっきり転んだように見えるのはぼくだけだろうか?（愛知県／塚本剛志クン・14歳）。**グラディウスII** 上下スクロールのしすぎで気分が悪くなった（大分県／安藤弘クン・13歳）。

画面が止まるぞ

小技 テトリス

（石川県）竹田一クン

レベルが上がってくると、ブロックが落ちてくるスピードが速くて難しいよね。そんなときはゲーム中にセレクトボタンを押し続けると、そのままの状態で画面を静止できるのだ。これでゆっくり考えられるね。

○さてどこに置こうかな

○このときにセレクトボタンを押し続けていると、ブロックが止まるのだ

○止まっているあいだに、うまく考えてからブロックを動かせばいいのだ

画面がメチャクチャだぞ

小技 ザ・トライアスロン

（山口県）中村健宏クン

水泳・自転車・マラソンの各競技で、ゴールをする寸前になったらセレクトボタンを連打していよう。プレイヤーが画面から消えずに、おかしな面をどんどん進んでいってしまうのだ。どうなったのかな?

○ゴールのすぐそばまで来たら、セレクトを連打しよう

○するとプレイヤーが画面から消えずに先へ進むぞ

○さらにどんどん進んで行ったら、こんなにメチャクチャなところへ行ってしまった

船の上を泳いでしまう

小技 ザ・トライアスロン

（静岡県）ガッチャン君クン

ステージ1の水泳の折り返し地点に船がある。この船の後ろに突っ込むと船の上を泳いでしまう。泳ぐのをやめると船でおぼれるぞ。

○これが折り返し地点にある船だ。後ろのほうに突っ込むと

○すると船の上のほうを泳いでしまうのだ

○しかも泳ぐのをやめると、その船の上でおぼれてしまうぞ

画面が止まる技第2弾だ

裏技 テトリス

（愛知県）寺本幸次クン

ゲーム中にⒶボタンを押すとブロックが落下するけど、このときにⒶボタンを押しっぱなしにすると、画面が止まったままなのだ。そのあいだに次の作戦を考えよう。

○ゲーム中にAボタンを押すと、ブロックが落下するのだ

○Aボタンを押しっぱなしにすると画面は止まったままだ

場外技

●燃えろ!!プロサッカー

まずカーソルをコンティニューにあわせる。そしてパスワードを「ACACAC……」とずーっと入れよう。するとポーランドとスコットランドの準決勝戦が始まる。ACってアクションの略だね。

（京都府／山梨大介クン）

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は2月10日以降(平日午後4〜6時)にお願いします。

大関技 スペースハリアー
(静岡県)望月章生クン

Sテストとラウンドセレクトだ

まずはサウンドテストのコマンドだ。タイトル画面のときに十字ボタンを右・左・下・上の順に押すとサウンドテストになる。ラウンドセレクトはサウンドテストの画面で曲を7・6・5・4・3・2・1の順に聞くとなる。複合技だね。

●十字ボタンを、右、左、下、上と押そう

●するとサウンドテスト画面となり、好きな曲を選んで聞くことができるのだ

●曲を7、6、5、4、3、2、1の順で聞くと

●するとラウンドセレクトとなり、好きな面を選べる

●ただし、ボーナス面と最終面は選べないよ

小結技 スペースハリアー
(静岡県)小谷和秀クン

コンティニューもあるよ

6つの隠しコマンドの最後はコンティニューだ。ゲームオーバーの画面のときに、コントローラ[1]の下、下、上、上と押そう。すると、得点は0だけども、死んだその場所から再びプレイできるのだ。

●このゲームオーバーの表示中に、Iコンを下、下、上、上と押そう

●けっ、せっかくここまできたのにやられてしまった

●すると死んだその場所から再び始められるのだ

●これらのコマンドさえあれは、全面クリアも楽々だね

小結技 スペースハリアー
(新潟県)神田勝也クン

各種セレクトだ

このスペースハリアーには6つの隠しコマンドがあると、取扱説明書に書いてあるけど、やりかたまでは書いていなかったよね。ここでは難易度セレクト、コントロールセレクト、キャラクタセレクトの紹介をしよう。

まず上のウル技のサウンドテストの画面にする。さらにその音楽を7、4、3、7、4、8、1の順に聞こう。すると、難易度、コントロール、キャラクタの各セレクトができるぞ。

●まずサウンドテストの画面にする

●曲を7、4、3、7、4、8、1の順に聞く

●難易度セレクト、コントロールセレクト、キャラクターセレクトができるぞ

●燃えろ!!プロサッカー
まずカーソルをコンティニューにあわせる。そしてパスワードを「AZAZAZ……」とずーっと入れよう。するとイングランドと西ドイツの準決勝戦が始まる。AZってアズキの略だね。そんなことないか?
(奈良県/大仏笑助クン)

こんなところで1点くれた

十両技　かぐや姫伝説
（東京都）野口祐一クン

ギャルたく山の街の右には池があるよね。ここへ来たらこのウル技をやってみよう。
「みる」のコマンドにして、アイコンを池に合わせよう。するとなぜか1点もらえてしまうのだ。まあ、何ももらえないよりはいいのだから、やってみよう。

⬇このギャルたく山の池にアイコンを合わせよう

⬅すると、心にうるおいを与えるとか言って、得点が1点増えるのだ　もうけちゃったね

ただで電話が使える

小結技　かぐや姫伝説
（千葉県）和田武久クン

ギャルたく山へ行ったら、街中へ進んでみよう。すると、画面の左右に店があるはずだ。そこで左にある「もしもしクラブ」に入ってみよう。受付嬢が現れるけど、ここでコマンドの「！」の中の「キスをする」をしよう。次に「みる」を選択して、十字ボタンでアイコンを受付嬢の目に合わせよう。すると、本当ならお金3両か招待券がなければ電話を使わせてくれないのに、何とただで使わせてくれるのだ。しかも閉店になっていても、店の中なら何回も電話を受けられるぞ。

➡キャルたく山の街中に行くと、左にあるのが「もしもしクラブ」だ

➡まず受付嬢にコマンドの「！」の中の「キスをする」をしよう

➡次に「みる」でアイコンを受付嬢の目にアイコンを合わせよう

➡すると、何とただで電話を使わせてくれるのだ　やったね

ジャンプしないで渡る

幕下　かぐや姫伝説
（東京都）山崎博司クン

ギャルたく山へ行く前に、川を飛び越えるところがあるね。ここでジョイスティックを接続して、Ⓑボタンを連射にしていよう。するとジャンプをしなくても川を渡れてしまうのだ。

⬆すると、なぜか右側へ渡れてしまうのだ

⬅Ⓑボタンを連射にして十字ボタンの右を押そう

勝手に名前がついてしまう

幕下　かぐや姫伝説
（東京都）野口祐一クン

ゲームをスタートさせると名前を入力するところになるね。このときに何も入れないでいきなりエンドにすると、勝手に名前が「おたかさん」となってしまうのだ。

➡おたかさんなんて、私は社会党の委員長かしら

場外技
●燃えろ‼プロサッカー
まずカーソルをコンティニューにあわせる。そしてパスワードを「ABABAB……」とずーっと入れよう。すると日本対イングランドの決勝戦が始まる。AとBってアフターバーナーかな？ 違う違う！
（和歌山県／森村端介クン）

きみのハガキだ!!
ファミコン 僕は受験生だが「勉強の集中力を高めるために」と言いながら、ファミコンをしています（宮城県／出羽嘉弘クン・15歳）。**プロ野球？殺人事件！** これは本当にアドベンチャーなのでしょうか？ 僕はおまわりさんに捕まって、シューティングばかりしてます（山梨県／星野嘉久クン・16歳）。**ロックマン2 その1** エンディングを見ながら ふとDワイリーの城って何だったんだろう…と思った（山口県／山本純子クン・16歳）。**その2** 敵のほうがグラフィックにこっていたような気がする（埼玉県／内藤好文クン・14歳）。**ファミスタ'88** オレが下手なんじゃない。チームが下手なんだ！（神奈川県／明石洋二クン・15歳）。**テトリス** これは共産圏が資本主義経済を混乱させようとして作ったに違いない！ 仕事が手につかない（東京都／小島大[illegible]クン・[illegible]歳）。**イース** ボスより強いザコには困ってしまう（徳島県／河野泰典クン・18歳）。

次号の発売日は2月17日(第3金曜)です。

おみくじが2回引けるぞ

小結技
がんばれゴエモン2
(山口県)西嶋誠司クン

おみくじ屋では1回しかおみくじを引けないけど、「2回目は引けません」と言っているときにコントローラⅡのマイクに叫ぶと、もう1回おみくじを引かせてくれるのだ。

○1回目はいうまでもなく引けるよね

○2回目はダメと断られるけど、コントローラⅡのマイクに叫ぼう

○するともう1回おみくじを引かせてくれるのだ

○残念ながら3回目は引かせてくれません　あしからず

サウンドテストだ

大関技
はんじゅくヒーロー
半熟英雄
(埼玉県)ディズニー輝クン

タイトル画面でコントローラⅡを使い、次のコマンドを入力しよう。ただし押したら指示されるまでは離さないようにしよう。Ⓐボタンを押す、Ⓑボタンを押す、Ⓑボタンを離す、Ⓑボタンを押す、Ⓐボタンを離す、Ⓐボタンを押す、Ⓑボタンを離す、Ⓑボタンを押す、Ⓐボタンを離す、十字ボタンの右を押す、十字ボタンの右とⒷボタンを離すとサウンドテストになる。

○タイトル画面のときに

○本文中のコマンドを入力して、ドカンと音がしたら、コマンドは成功だぞ

○十字ボタンの上下でBGMが

○十字ボタンの左右で効果音が聞けるのだ。いろいろと聞いてみてね

寝ている人を起こそう!!

十両技
がんばれゴエモン2
(愛知県)安川裕和クン

道中で民家に入ってみると、たまに寝ている人がいるね。このときコントローラⅡのマイクに向かって叫ぼう。すると、起き出していろいろなことをするのだ。

○寝ている人がいたぞ。マイクに叫んでみよう

○この人はとんでもないギャグをいうのだ

○ほかにも起こしてしまうと、怒ってお金を取る人もいるのだ

なんと自爆装置があるぞ

幕下
ぎんがえいゆうでんせつ
銀河英雄伝説
(兵庫県)増尾隆史クン

艦隊を1艦隊だけ残し、あとは敵にやられる。そしてその艦隊を遠くへ移動させる。すると、自爆装置のリセットボタンを押そうと言うのだ。

○指揮官を1人残して全滅させるのだ

○すると自爆装置のリセットを押そうとか言うのだ

場外技

●燃えろ!!プロサッカー
自分がスローインするときになったら、スタートを押してポーズをかけよう。そしてポーズを解除すると、まだボールを投げていないはずなのに、手からボールが離れている。なんて不思議なんだ?
(新潟県/岩沢学クン)

小技 スーパーマリオブラザーズ3
〈北海道〉熊谷宜樹クン

扉をすりぬけて近道だ

W8の砦へ行こう。写真のところまで行き、そこでⓅスイッチを押そう。隠れていた扉とマリオを半分くらいに合わせて扉に入ろう。すると壁をすりぬけて、砦のボスのところまで行けてしまうのだ。

●W8の砦のここまで来よう

●Ⓟスイッチを押して隠れ扉を出そう

●扉とマリオを半分くらいに合わせて扉に入ろう

●正しいルートでもないのに、ボスのところへ行けたぞ

小技 スーパーマリオブラザーズ3
〈新潟県〉竹ブッチャー直人クン

パタクリボーが落ちる!?

W5—5で、まずパタパタを手に持って、パタクリボーが上空に飛んでいったら、マリオをはねるブロックに体当りさせよう。するとなぜか上空を飛んでいたパタクリボーが、ダメージを受けて落ちていくのだ。

●まずパタパタを踏んで、手に持とう

●そしてはねるブロックに体当りしよう

●するとなぜか、上空を飛んでいたハタクリボーがダメージを受けて落ちてきた

不向技 スーパーマリオブラザーズ3
〈東京都〉秋山直大クン

雲が手に入らない

W3—7にはジュゲムの雲があるね。この雲をタイム0になるギリギリのところで取ろう。すると宝箱を開けて取ったはずなのに、手に入っていないのだ。しかもマリオは1人減ってしまうし、これは負ね。

●このジャンプブロックでジャンプした先に宝箱があるぞ

●タイムアップギリギリに取るとマリオは死んでしまうのだ

●マリオは1人減るわ、ジュゲムの雲は手に入らないわ悲惨だ

下技 グラディウスII
〈沖縄県〉ホテイク美クン

オプションが2個だけ?

タイトル画面で下下上上右左右左ⒶⒷⒶⒷとコマンドを入力してからスタートしよう。するとオプションが2個しか付けられなくなっていて、かなり戦いにくい状況になる。

●2個しかつかなくて苦しーい

場外技

●アキラ
このゲームを始めるとすぐに、アーミーに取り調べられる場面がある。そのときに、アーミーのズボンの中心にカーソルをあてて調べてみよう。すると、あらまあ恥ずかしい、ズボンのチャックが開いてると表示される。（山口県／佐々木渉クン）

FFII その① 発売日の1日前にもう来ているときいたので、夜6時ごろ慌てて自転車で買いに行った。道路が凍っていたのでコケてケガして、自転車も壊れた。なのに売ってくれなかった。悲しかった（岐阜県／安達亨クン・13歳）。その② 「FFII」といい、「ハリスタ」といい、買うのがとっても大変で面倒クサかった。もう通販かなにかにして欲しい（東京都／武石真紀クン・17歳）。その③ 悪友Tにすすめられて「FFII」を買った。今、Tは親友になっている（富山県／木下宏クン・18歳）。その④ うっとうしい敵の名前を書いた紙を破いて、火で燃やしてやると、その敵は99％出現しなくなる!（愛知県／法本真クン・12歳）。グラII 画面がキレイ。しかし見とれていると、すぐ死ぬ!!（大阪府／伊藤昌洋クン・15歳）。アキラ なにがマルチエンディングだ／ 全部同じようなもんじゃねーか／（宮城県／佐々木匠クン・12歳）。

超ウルトラ技+1

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は2月10日以降(平日午後4~6時)にお願いします。

オーバーヒートしない

小結技 VSエキサイトバイク
〈東京都〉鈴木啓一クン

VSモードでしかできないけど、ターボをいくら使ってもオーバーヒートしない方法を見つけたのだ。それはⒶ、Ⓑボタンを両方押していればいいのだ。これでいいのだ。

◐でもⒶとⒷを押しているといいことがあるのだ

◐普通はこんな感じでオーバーヒートしてしまうのだ

◐いつまでもオーバーヒートしないのだ。便利なのだ

やくに立つぜっ!!

無限増殖は寝て待て

小結技 グラディウスII
〈千葉県〉三浦和良クン

グラIIにも無限増殖があった。下の写真のようにモアイ面の最後でボスを倒さないようにしてねればいい。ボタンをセロテープで固定してほうっておけば数時間後にかなり自機が増えるでしょう。

◐この位置がなかなか微妙だ。だけどここにいれば

◐ボスが出てくるまでに、オプションは4つほしい

◐次の日起きるとほらこの通り。増えまくりました

◐やられることはない。ボタンを固定して寝てしまいましょう

すぐにライフゲージ

大関技 がんばれゴエモン2
〈埼玉県〉米は信濃物産へクン

肥後から豊後のステージの地下通路には、ふしぎつつみがあるね。このアイテムを手に入れたら、わざとゲームオーバーになろう。そしてコンティニューをして、またふしぎつつみを取ろう。するとライフゲージがあっという間に最大になってしまうのだ。これで先のステージへ行っても楽だね。

◐始まってすぐのところに地下通路が

◐地下通路に入って、ずっと進んでいったところに、アイテムのふしぎつつみがあるぞ

◐ゲームオーバーになってコンティニューする

◐再び地下通路に入ってふしぎつつみを取ると、ライフゲージが最大になるぞ!!

場外技

●アキラ

「みたしきねきくき せせおくさきああ すさかあしすしね」というパスワードでゲームを始めよう。ところが、バグってしまってゲームを始めることができない。これは㊙パスワードだったのだ。

(大阪府/吉川高司クン)

大関技 ファミリースタジアム'88年度版

（岡山県）井手 悟クン

客席でホームランを取る

どこの球場でもできる。選手をセンターのフェンス際をレフト方向へ進ませると、フェンスの曲がり角のあたりで、観客席に入れる。それぞれの球場の入れる場所については、写真を見てほしい。

この方向にホームランが飛んできたら、ホームランボールを取ることもできるよ。

○かせんじき球場の場合はこの場所から入ることができる

○しやちほこ球場の場合はこの場所から入ることができる

○とうむ球場の場合はこの場所から入ることができる

○ろっこうさん球場の場合はこの場所から入ることができる

小結技 ファミリースタジアム'88年度版

（埼玉県）仁科明浩クン

ホームラン歓迎の法則？

ホームランを打ったときに起きるイベントの法則を発見した。

まずどうむ球場は観客がわくだけ。そのほかの球場は、下の表のように、ホームランの種類によって花火が何発か上がる。4発上がってから点数が表示され、そのあとプラスアルファされるわけだ。かせんじきの場合電車のおまけもある。

花火の数			
4＋1	4＋2	4＋3	4＋4
ソロホームラン	ツーランホームラン	スリーランホームラン	満塁ホームラン

○どうむ球場で花火を上げるわけにはいかないよねぇ。ちょっと地味

○ろっこうさんはボンボン花火が上がりまくります。派手だねぇ

○前号でも紹介したけど、かせんじきで満塁だと、電車が走ります

十両技 ファミリースタジアム'88年度版

（北海道）安藤尚人クン

ピッチャーが突然消える？

1人用でも2人用でもいいから始める。チーム、球場、ピッチャー、打順を決めたあとに、ゲームの始まる音楽が鳴り終わり、画面が切り替わる瞬間にポーズする。うまくいくとピッチャーが消えるので、代打を出す。するとピッチャーが消えたままになり、見えないボールを投げる。

○このようにピッチャーが消えれば成功です。代打を出そう

○透明ピッチャーから透明ボールが投げられてストライク

場外技

●ファミリースタジアム'88年度版　タイトルでⒶ、Ⓑボタンを押しながらスタートボタンを押すと、隠し画面が出ることは前号でも紹介したけど、このウル技にはかのやり方があった。アルカノイドIIのコントローラを接続してボタンを押してもできる。（徳島県／平尾剛クン）

きみもハガキだ!!

ファミスタ'88　メジャーリーガーズとタイタンズで、友だちと500円かけて試合をした。僕はタイタンズで勝って500円もらったんだけど、友だちがあまりにも落ち込んでいたので、「ドアドア」のソフトをあげた（奈良県／堀内政治クン・11歳）。**忍者龍剣伝　その①**　初めて1面をクリアした時、僕はその後のアニメーションで女に撃たれて死んだと思い、リセットしてしまったのでした‥（大阪府／外山元明クン・12歳）。**その②**　面が進んでいくと、すっごく難しくなっていく。やっていると頭の中がカッとしてくるのだ（愛知県／加藤誠クン・14歳）。**F1ヒーロー**　中嶋の走りは、はっきり言ってデタラメです。本当のF1では、中嶋はあんなに早くありません（大阪府／辻野禎則クン・17歳）。**信長の野望**　昔の言葉の意味がよくわかった。謀反、施し、雇用などなどです（兵庫県／宮本博功クン・13歳）。

次号の発売日は2月17日(第3金曜)です。

キャスターは4人いる?

小結技
ファミリースタジアム'88年度版
〈東京都〉小林孝之クン

試合が終わると4人の女の人たちが交代でニュースキャスターとして出てくるが、球場によって出てくる女の人が決まっていることがわかった。
どうむではからし色、ろっこうさんではピンク色、しやちほこでは緑色、かせんじきでは赤い服を着た人出てくる。

かせんじき球場のキャスターは赤い服を着ている

どうむ球場のキャスターは渋いからし色の服を着ている

ろっこうさん球場のキャスターはド派手なピンクの服

しやちほこ球場のキャスターは緑の服を着ている、タレ目ギャル

やぶけないどうむ球場だよ

十両技
ファミリースタジアム'88年度版
〈埼玉県〉永島健司クン

チームエディットで打率590、本塁打数98というすごい選手を作る。そして並みのピッチャーとどうむ球場で対戦させる。だいたいにしてホームランが出るので、ボールをよく観察しよう。どうむのテントにぶつかってもやぶけないで、消えてしまうぞ。

こんな選手を1人作るとほかが破綻するけど

ぐい～んとのびました。ホームランでしょう

テントに穴が開かずにボールは消えました

金網の向こうにボールが!

十両技
ファミリースタジアム'88年度版
〈愛媛県〉水野幸作クン

ファーストに牽制球を投げてから、一塁手をセカンドに歩かせ、すぐにファースト方向にボールを投げさせる。ボールは転がっていって金網の向こうに行ってしまい、取れなくなる。

この瞬間に右とⒶをポンと押すのだ

あらあら。こんなところまでボールはてんてんと

ウォッチを操作!

十両技
ファミリースタジアム'88年度版
〈福岡県〉大瀬和幸クン

ウォッチモードを見ていてコンピュータのヘタさ加減にイヤになるときがあるでしょう。そんなときはコントローラで操作してしまいましょう。ウォッチモードといえども操作できるのです。

ええ～い。オレ様が代わってやる～

どんなもんだい。オレが打てばこんなもんよ

場外技

●ファミリースタジアム'88年度版
2人用でフライを打ちランナーを進め、そのままにしておくと、バッターはアウトになるけどランナーは進んだままになる。ところがこのときにランナーをホームまで進めるとランナーは消えてしまう。
(北海道/渡辺圭太郎クン)

序ノ口技

知っていたのか知らなかったのか？　なるほどどうなずく序ノ口技の場所が存在している

最初に2人が重なり合えばアイテムが2倍に得だっ

序ノ口技　エイリアンシンドローム　（鹿児島県）二盧　透クン

2人プレイでラウンド1をクリアする。ラウンド2が始まってすぐ（主人公たちが点滅している間）にファイアボールのアイテムの上へ主人公2人を重ねて置こう。2人ともアイテムを取れる。

○そ～れそれっ、ぷいぷいっと2人いきなりファイアボールだ

ウォッチモードの打順がめちゃめちゃ

序ノ口技　ファミリースタジアム'88年度版　（岐阜県）安藤大輔クン

ウォッチモードではコンピュータがさっさとエンドしてしまって打順を変えない。ところが、そのときに十字ボタンの下を連打してみよう。カーソルが下に動きだし、コンピュータが打順をテキトーに変え始める。ずっと下を連打しているとそこを抜けられない。

○こんな打順になってしまいました

やられた後に前線基地へ突入するとすりぬけてしまった

序ノ口技　ファンタジーゾーンII　（島根県）秦　勝洋クン

ラウンド1のパスタリアが始まったら、わざとやられよう。そのあとすぐに前線基地のマカロリンにぶつかってみよう。重なってもしばらくは、やられない。

これは他のラウンドでもぜったいできるのだよ。

○マカロリンの顔が変わったのではない　オパオパがいる

バーバリアンがやられたときにバリバリやんになるんだ

序ノ口技　忍者龍剣伝　（香川県）鷲沢忠良クン

第一章のボス、バーバリアンの体力を残り1つにし、忍術の風車手裏剣でとどめをさそう。

すると、バーバリアンがやられて爆発するときに画面が、ちょっとおかしくなってしまうのがおもしろい。

○バーバリアンの足もとに注目。これをバリバリやんけといおう

回転斬りをもう使いたくない時

序ノ口技　忍者龍剣伝　（埼玉県）飯塚大介クン

忍術の回転斬りは、ジャンプをしているときに剣をふってしまうと、使いたくなくても使ってしまう。

これを使わずにすませられる方法があった!!　Ⓐボタンを押してジャンプしたときに攻撃をしたくなったら、十字ボタンの下を押しながらⒷボタンを押すのだ。

すると、回転斬りではなく、たんに剣をふるのだ。

○回転斬りのアイテムを持っているのに、空中で剣をふることができている証拠の写真だい!!

リュウ・ハヤブサの隠し忍術壁はまり

序ノ口技　忍者龍剣伝　（東京都）開田　学クン

壁の中へ入ったりするウル技を紹介してみよう。

リュウ・ハヤブサを壁にジャンプさせると、壁にしがみつく。そこで、Ⓐボタンを押すと、リュウ・ハヤブサは壁から離れて下に落ちる。

ところが、すぐに壁の方へ十字ボタンを押すと、再び壁にしがみつく。

そこで、何度も繰り返し、十字ボタンの左右とⒶボタンを押していると、壁を少しずつ上がっていってハマる。

○飛んで飛んで少しずつ上へくると、しまいにはこうなる

ボンバーヘッドのくさりガマをたたっ切ってやる技発覚

序ノ口技　忍者龍剣伝　（大阪府）広瀬　明クン

第二章のボス、ボンバーヘッドは、くさりガマで攻撃をしかけてくる。

このくさりガマがなければ少しは倒しやすそうだ。

そこで、ボンバーヘッドのくさりガマが振り回されて、一番手前にきたときに、回転斬りをカマに当ててよう。

なんと、くさりガマを切ってしまえるのだ。これでボンバーヘッドは丸ごしだ。

○そんな遠いところからハンチをしても届かないんですよーだ

桃鉄　その①　このゲームをやった後、自分のサイフの中を見ると、わびしくなってくる（石川県／皆川慶貴クン・12歳）。その②　金持ちになるのは、いい気持ちだなぁーと思った（埼玉県／山田大輔クン・13歳）。その③　各地方の名産物がよくわかって面白い（山梨県／野沢琢磨クン・10歳）。ファミコン名人戦　結将棋のモードで、問題が半永久的に出るとあったが、実は5問目の問題を過ぎると、また初めの問題にループしてしまうのだった。なるほど、ほとんど半永久的ですね（神奈川県／松田秀樹クン・16歳）。ダンディー　買い換えにしておいてよかった。あんまり損しなくて良かった、良かった（愛知県／杉浦和朗クン・17歳）。ロックマン2　パスワードが簡単でよい。しかも面白いので言うことなし／　パスワードがやたら長くて、全然面白くないゲームもある。これは何の差なんだろうか？（茨城県／山口朋大クン・15歳）。

超ウルトラ技大募集

ウル技を発見したらガンガン投書しよう。くわしいやり方と住所、郵便番号、名前(フリガナ)、電話番号、年齢をハガキまたはFAXで送ろう。ハガキの表には赤色で、FAXには最初に大きくゲーム名を書いてね。FAXは電話局やコンビニエンスストアなどから送れるよ。番号はよく確かめてね。ハガキは消印、FAXはいちばん早く届いた人を採用します。採用者には認定証の他に左のような賞品、賞金を用意しています。

★技のランクと賞金・賞品★

ランク	賞金・賞品	ランク	賞金・賞品
優勝	10,000円	十両	2,000円
横綱	8,000円	幕下	特製電卓
大関	6,000円	序ノ口	特製電卓
小結	4,000円	特別	技の大きさにより決定

FAXでも応募可

03-578-6996

おもて: 切手 〒105-00 東京都港区新橋4-10-7 T-M ファミマガ編集部 ウル技係 ☆ゲーム名☆

うら: ●住所 ●なまえ(フリガナをふってネ!) ●でんわ ●とし ――内容――

No.1の当選者(敬称略)

北海道/橋詰正智・12歳
堀田一幸・13歳
宮城/大内竜太・13歳
埼玉/岡田学・12歳
池田彰・12歳
千葉/原田遊・12歳
松ケ谷有彦・10歳
新潟/関武志・10歳
愛知/近藤裕次・12歳
岐阜/下木戸正き・11歳
岐阜/市田浩之・12歳
三重/須崎直橋・14歳
大阪/佐立一生・12歳
福留賢治・12歳
安達誠・13歳
広島/森脇伸也・13歳
足利幸治・18歳
福岡/光永達也・12歳
草水賢治・13歳
佐賀/北島しんすけ・9歳

No.3の答え

横綱技『スーパーマリオブラザーズ3』の「ファイアとしっぽの両方だ」でした。

正解率は37%でした。まさかマリオで、それも横綱技をウソにするとは思わなかったでしょう。すべて金田一技彦の陰謀です。

ウソテッククイズに応募しよう

今号もウル技の中に1つだけウソ技がある。見つけたら左の要領で応募しよう。正解者の中から抽選で20名にほしいゲーム(現在発売中のファミコンソフト)をプレゼント。応募の締切は2月9日(消印有効)。正解はNo.5誌上で発表。当選者は3月17日発売のNo.7で発表。

応募券: ●住所 ●なまえ(フリガナをふってネ!) ●でんわ ●とし ●ほしいゲーム ●こたえ(ウソ技の見出しを書いてネ!!)

抽選で20名に好きなゲームプレゼント!!

ウル技歳時記

グラディウスの未確認技

今回は伝説のウル技を紹介しよう。情報提供は神奈川県の某ゲームライターA氏。

グラディウス(IIではない)でエンディングまで行く。すると難しくなった2周目が始まるが、たいていの人はここでやめてしまう。いくら、難易度が変わったからといって、同じゲームを2回連続でやろうなんて人はそうそういない。

ところがぜんぜんゲームをやめずに256周もやり続けると、とんでもないことが起きるというウワサがある。無敵か、フリープレイだという話だけど、試してみようというひまなヤツはいない。

256周するとどうなるの?

➡無敵のように見えるが これは合成画面

★ウソテッククイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は2月10日以降(平日午後4~6時)にお願いします。

マガゲーム大賞

読者のみなさんが、実際にプレイして評価した結果で選ばれるゲーム大賞も今年で3回目。大賞に輝いたのはやはり…!?

今年もドラクエ強し!! 2年連続グランプリ

第2位 スーパーマリオブラザーズ3(任天堂)

第3位 ファイナルファンタジー(スクウェア)

昨年のファミマガNo.23で募集した「1988ゲーム大賞」。応募総数1万8935通のなかから5000通を無作為に選び集計した結果、みごと大賞に輝いたのはドラゴンクエストIIIだ!

'88ゲーム大賞の対象ゲームは187本

1988ファミマガゲーム大賞の評価の対象となったゲームは、'87年12月から'88年11月までに発売された計187本。

それらのうち読者のみなさんが実際にプレイしたことのあるものを、ゲームベスト20のページの新作通信簿のコーナーと同じようにキャラクターその他の項目別に評価してもらい、各項目別に平均点を出し、それらを合計した総合点を基準に大賞が決定された。

ところで、今回評価の対象になった187本のうち、カセットゲームが137本に対し、ディスクゲームはわずかに45本だ(ほかに書き換え専用が5本)。昨年度に比べるとディスクの数がグッと減った。また、上位ゲームのほとんどがカセット。時代の流れを感じずにはいられない結果だ。

RPG攻勢のなかマリオが大健闘!

集計の結果を全体的に見れば、大賞のドラクエIIIをはじめ、ファイナルファンタジーや貝獣物語など、今年もやはりRPGが強かった。

そんな中で気をはいたのが、ドラクエIIIに肉薄したスーパーマリオ3だ。アクションゲーム劣勢の時代の流れのなかで、読者の高い評価を得ることができたのは、マリオが単に有名ゲームであるだけが理由ではないだろう。読者の評価は、売上以上にキビシイのだ。

いっぽうシューティングゲームでは、50位以内にランクされたのがわずかに2本。まさに冬の時代だ。

ゲームジャンル別ベスト3

●RPG

順位	ゲーム名	メーカー	得点
第1位	ドラゴンクエストIII	(エニックス)	27.300点
第2位	ファイナルファンタジー	(スクウェア)	25.522点
第3位	貝獣物語	(ナムコ)	24.647点

●アドベンチャー

順位	ゲーム名	メーカー	得点
第1位	ファミコン探偵倶楽部 後編	(任天堂)	23.840点
第2位	ファミコン探偵倶楽部 前編	(任天堂)	23.368点
第3位	サラダの国のトマト姫	(ハドソン)	21.012点

●アクション

順位	ゲーム名	メーカー	得点
第1位	スーパーマリオブラザーズ3	(任天堂)	26.661点
第2位	熱血高校ドッジボール部	(テクノスジャパン)	22.751点
第3位	帰ってきたマリオブラザーズ	(任天堂)	22.650点

●スポーツ

順位	ゲーム名	メーカー	得点
第1位	プロ野球ファミリースタジアム'87	(ナムコ)	23.013点
第2位	究極ハリキリスタジアム	(タイトー)	21.655点
第3位	コナミックスポーツ イン ソウル	(コナミ)	21.263点

●シミュレーション

順位	ゲーム名	メーカー	得点
第1位	ファミコンウォーズ	(任天堂)	23.598点
第2位	三国志	(光栄)	22.805点
第3位	三国志 中原の覇者	(ナムコ)	22.786点

●その他

順位	ゲーム名	メーカー	得点
第1位	キャプテン翼	(テクモ)	24.515点
第2位	ドラゴンボール大魔王復活	(バンダイ)	22.944点
第3位	源平討魔伝	(ナムコ)	21.897点

(参考)'87年12月~'88年11月のゲーム売上ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	ドラゴンクエストIII	エニックス	1722
2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	996
3	プロ野球ファミリースタジアム'87	ナムコ	492
4	究極ハリキリスタジアム	タイトー	307
5	キャプテン翼	テクモ	248
6	桃太郎伝説	ハドソン	197
7	ドラゴンボール 大魔王復活	バンダイ	154
8	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	バンダイ	152
9	ファイナルファンタジー	スクウェア	136
10	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ	126

●ポイントは全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で計算したものです。(ポイントは'87年12月~'88年11月の累積得点)

決定!! キミが選んだ1988ファミ

グランプリ ドラゴンクエストIII（エニックス）

〈表の見方〉

●総合の欄はキャラクタ以下6項目の平均点を合計したもの、つまり総合的におもしろいと評価されたゲームの順位。

●回答率の欄は、何%の人が答えてくれたかを表している。つまり、この欄の順位の高いゲームは、プレイしたことのある人が、より多いゲームだ。この項目の順位が高くて他の項目の順位が低いものは、遊んでみたけれどあまりおもしろくないと思った人が多かったゲームといえる。

●キャラクタ以下の6項目は、5段階評価の平均点で順位を出している。（点数は、小数点以下第3位までを表す）

●各項目のベスト10以外に、総合得点のみ、50位までを下に掲載した。点数は上の総合の欄と同様に算出したものだ。

1988ファミマガゲーム大賞 各項目別ベスト10

カセット　ディスク　書き換え専用

	総合	回答率	キャラクタ	音楽・効果	熱中度	操作性	お買得度	オリジナリティ
1位	ドラゴンクエストIII（エニックス） 27 300点	ドラゴンクエストIII（エニックス） 95 3%	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂） 4 680点	ドラゴンクエストIII（エニックス） 4 710点	ドラゴンクエストIII（エニックス） 4 763点	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂） 4 477点	ドラゴンクエストIII（エニックス） 4 432点	キャプテン翼（テクモ） 4 303点
2位	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂） 26 661点	プロ野球ファミリースタジアム'87（ナムコ） 80 1%	ドラゴンクエストIII（エニックス） 4 638点	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂） 4 510点	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂） 4 608点	ドラゴンクエストIII（エニックス） 4 465点	帰ってきたマリオブラザーズ（任天堂） 4. 276点	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂） 4 301点
3位	ファイナルファンタジー（スクウェア） 25 522点	キャプテン翼（テクモ） 75 6%	貝獣物語（ナムコ） 4 447点	ファイナルファンタジー（スクウェア） 4 342点	ファイナルファンタジー（スクウェア） 4 498点	ファイナルファンタジー（スクウェア） 4 106点	プロ野球ファミリースタジアム'87（ナムコ） 4 200点	ドラゴンクエストIII（エニックス） 4 292点
4位	貝獣物語（ナムコ） 24 647点	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂） 70 7%	ファイナルファンタジー（スクウェア） 4 358点	イース（ビクター音楽産業） 4 141点	貝獣物語（ナムコ） 4 248点	プロ野球ファミリースタジアム'87（ナムコ） 4 054点	ファイナルファンタジー（スクウェア） 4 180点	ベストプレープロ野球（アスキー） 4 237点
5位	キャプテン翼（テクモ） 24 515点	究極ハリキリスタジアム（タイトー） 69 5%	キャプテン翼（テクモ） 4 297点	ファミコン探偵倶楽部 後編（任天堂） 4 036点	ファミコン探偵倶楽部 後編（任天堂） 4 233点	キャプテン翼（テクモ） 3 984点	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂） 4 086点	松本亨の株式必勝学（イマジニア） 4 069点
6位	ファミコン探偵倶楽部 後編（任天堂） 23 840点	ドラゴンボール大魔王復活（バンダイ） 63 9%	ウルトラマン倶楽部（バンダイ） 4 212点	貝獣物語（ナムコ） 3 955点	ファミコンウォーズ（任天堂） 4 218点	貝獣物語（ナムコ） 3 955点	貝獣物語（ナムコ） 4 050点	ドラゴンボール大魔王復活（バンダイ） 4 061点
7位	ファミコンウォーズ（任天堂） 23 598点	ファイナルファンタジー（スクウェア） 63 4%	ワイワイワールド（コナミ） 4 183点	ファミコン探偵倶楽部 前編（任天堂） 3 933点	三国志（光栄） 4 190点	帰ってきたマリオブラザーズ（任天堂） 3 943点	ファミコン探偵倶楽部 後編（任天堂） 4 042点	ファイナルファンタジー（スクウェア） 4 039点
8位	ファミコン探偵倶楽部 前編（任天堂） 23 368点	ワイワイワールド（コナミ） 62 9%	ロックマン（カプコン） 4 157点	キャプテン翼（テクモ） 3 883点	キャプテン翼（テクモ） 4 189点	ファミコンウォーズ（任天堂） 3 865点	ファミコン探偵倶楽部 前編（任天堂） 3 973点	貝獣物語（ナムコ） 3 993点
9位	プロ野球ファミリースタジアム'87（ナムコ） 23 013点	独眼竜政宗（ナムコ） 53 9%	三国志（光栄） 4 128点	ファミコンウォーズ（任天堂） 3 805点	信長の野望 全国版（光栄） 4 141点	ファミコン探偵倶楽部 後編（任天堂） 3 800点	ファミコンウォーズ（任天堂） 3 879点	信長の野望 全国版（光栄） 3 932点
10位	ドラゴンボール大魔王復活（バンダイ） 22 944点	アイスホッケー（任天堂） 51 6%	サラダの国のトマト姫（ハドソン） 4 123点	ワイワイワールド（コナミ） 3 777点	ファミコン探偵倶楽部 前編（任天堂） 4 134点	ファミコン探偵倶楽部 前編（任天堂） 3 753点	キャプテン翼（テクモ） 3 859点	熱血高校ドッジボール部（テクノスジャパン） 3 922点

総合順位・11位〜50位

11 三国志（光栄） 22 805点
12 三国志 中原の覇者（ナムコ） 22 786点
13 熱血高校ドッジボール部（テクノスジャパン）22 751点
14 帰ってきたマリオブラザーズ（任天堂）22 650点
15 イース（ビクター音楽産業） 22 609点
16 ロックマン（カプコン） 22 590点
17 ワイワイワールド（コナミ） 22 471点
18 ベストプレープロ野球（アスキー）21 964点
19 源平討魔伝（ナムコ） 21 897点
20 信長の野望 全国版（光栄） 21 859点
21 究極ハリキリスタジアム（タイトー）21 655点
22 魂斗羅（コナミ） 21 549点
23 ウルトラマン倶楽部（バンダイ） 21 452点
24 妖怪道中記（ナムコ） 21 404点
25 ウィザードリィ（アスキー） 21 398点
26 コナミックスポーツ イン ソウル（コナミ）21 263点
27 ファミリーマージャンII（ナムコ）21 217点
28 ぼくってウパ（コナミ） 21 175点
29 3Dホットラリー（任天堂） 21 050点
30 サラダの国のトマト姫（ハドソン）21 012点
31 レインボーアイランド（タイトー）20 983点
32 中山美穂のトキメキハイスクール（任天堂）20 888点
33 たけしの戦国風雲児（タイトー） 20 883点
34 裏田十勇士（コトブキシステム） 20 861点
35 独眼竜政宗（ナムコ） 20 806点
36 双截龍（テクノスジャパン） 20 806点
37 きゅわんぷらあ自己中心派（アスミック）20 697点
38 飛龍の拳II（カルチャーブレーン）20 637点
39 アイスホッケー（任天堂） 20 485点
40 ファミリーテニス（ナムコ） 20 392点
41 松本亨の株式必勝学（イマジニア）20 384点
42 赤い要塞（コナミ） 20 242点
43 じゃりン子チエ（コナミ） 20 237点
44 1943（カプコン） 20 141点
45 燃えろ!!プロ野球'88決定版（ジャレコ）20 127点
46 ヒットラーの復活（カプコン） 20 104点
47 忍者くん阿修羅ノ章（UPL） 20 087点
48 めぞん一刻（ボーステック） 19 962点
49 ナムコクラシック（ナムコ） 19 845点
50 不如帰（アイレム） 19 820点

恒例のゲーム制作者談話
新顔はF.F.のスクウェアだ

今年も例年どおり、総合順位第3位までにランクされたゲームの制作スタッフの方々に、お話をうかがった。制作時の苦労話や制作にあたってのオモワクなど、興味深い話が聞けたのだ。

グランプリ
ドラゴンクエストⅢ
(エニックス)

今年もやっぱりそうなんだろうな、と多くの人が予想したんじゃ

シナリオ
堀井雄二さん

堀井さんは、ドラクエシリーズやポートピアなどで全国的に有名なシナリオライター。

「Ⅲのシナリオを作るうえで一番苦労した点は、Ⅱよりいかにおもしろくするかということです。シリーズものの続編というのはユーザーの期待がどんどん大きくなってゆくものだから、Ⅱと同じ程度のおもしろさでは逆につまらなくなったという印象を与えてしまうんです。だからⅡの倍以上のおもしろさにしなくちゃならないのですが、ストーリーばかりに力を入れると一度きりで飽きられてしまう。

Ⅲでは戦闘やモンスターの性格付けにコッて、いろいろな楽しみを作って何度でも遊べるようにしたつもりです。それが今回のグランプリに輝いた原因でしょうね。

応援してくれたみなさん！ほんとうにどうもありがとうねっ！」

プログラム
中村光一さん

ドラクエシリーズのチーフプログラマーの中村さん。

「Ⅰを企画した段階で目指していたRPGの理想型みたいなものが、Ⅲでは自分たちなりに、満足のいくかたちで表現できたと思います。

ただ、Ⅱの感覚に慣れてしまった一部の人たちに、簡単すぎるという評価を受けたのが少し残念でした。

現在制作中のⅣは、本当の意味で、僕たちのオリジナルRPG作りになると思っています。十分に期待して待っていてください。たくさんの投票ありがとうございました」

音楽 すぎやま
こういちさん

ときには優しく、ときには勇ましい音楽で、ゲームの世界にグイグイと引きこんでくれるすぎやまさん。

「Ⅲの音楽を演奏したいので譜面が欲しいというリクエストを全国からいただきました。3月末には台東区のジュニアオーケストラが演奏してくれるそうです。僕の大好きなゲーム、Ⅲの音楽がこんなにも多くの人々に愛してもらえるなんて、幸せいっぱいです。本当にありがとう。

今、僕は自分にザメハの呪文をかけて眠気を覚ましつつ、一生懸命Ⅳの音楽を考えています。ご期待ください」

プロデューサー
千田幸信さん

Ⅲの総監督ともいえるプロデューサーの千田さん。

「前々回、前回、そして今回と連続の受賞に、たいへん光栄なこととスタッフともども喜んでおります。

シリーズ3作目の今回、振り返れば前作をさらに上回らなければならないというプレッシャーとの戦いだった気がします。しかし、その結果として、なおいっそう多くの人人に楽しんで頂けましたので、今は満足感で胸が一杯です。

むくわれた思いとともに、次回作に向けて新たに気がひき締まる思いです」

前回のⅡ、今回のⅢと連続のグランプリ受賞。ドラクエの力底知れずというところだ。つぎのⅣの、V3達成をはばむゲームははたして現れるか。

過去2年間のゲーム大賞は？

1986年度

★グランプリ
ゼルダの伝説(任天堂)

★第2位
ドラゴンクエスト(エニックス)

★第3位
悪魔城ドラキュラ(コナミ)

この年は、まだアクションやシューティングが全盛の頃。ゼルダが奥行きの深い新しいタイプのゲームとして、テレビゲーム界に波紋を起こした。続いて発売されたドラクエもファミコンになかったコマンド方式で、注目された。

1987年度

★グランプリ
ドラゴンクエストⅡ(エニックス)

★第2位
新鬼ヶ島(任天堂)

★第3位
桃太郎伝説(ハドソン)

この年は、すでにRPGがファミコン界の中心的ジャンルに躍進した。同時に人気の的になったのは、2位にランクされた鬼ヶ島をはじめとするアドベンチャーゲーム。ユーザーは操作テクを必要とせず没頭できるゲームを求めた。

第2位

スーパーマリオブラザーズ3

（任天堂）

監督・総指揮
宮本茂さん

知る人ぞ知る宮本さんは、任天堂開発グループの総大将。

「じつは、このマリオ3には、マリオ2の発売直後からまる2年の開発期間をかけているんです。つまり、リンクや夢工場なんかと同時進行でつくっていたんだけど、ROMの高性能さを生かしたゲームにしたいとあれこれ悩んでいるうちに、2年もたってしまったわけですね。そうこうしているうちに時代の流れがアクションからRPGに変わったことに不安もあったけど、このように評価していただいて、苦労のかいがありました。

ドラクエはスタッフ全体の意気込みを感じるよくできたゲームだけど、今年の3月にウチもRPGの大作を発表するので期待してください」

音楽担当
近藤浩治さん

何を隠そう近藤さんは、マリオをはじめゼルダから鬼ケ島まで、数々のゲーム音楽の傑作を生み出した人だ。

「マリオ3の音楽を作るとき、前作マリオと似たアレンジがいいか、ガラッと雰囲気を変えたほうがいいかで悩んだけれど、多様なゲーム画面を考えて、後者を選びました。

メモリに余裕があったので、今までできなかったことができたのは満足だけど、曲が多すぎて印象に残るようなメイン曲がないのでは、という点が少々心残りですね」

宮本さんのいう3月発表のRPGとは、あの糸井重里さんが自らディレクターとなって制作しているという大作。はたしてドラクエをしのぐか。

やはり、マリオは強かった　ドラクエにあと一歩のところまで肉薄！

第3位

ファイナルファンタジー

（スクウェア）

プロデューサー
坂口博信さん

「ゲームタイプがRPGなのでオーソドックスなところははずせないけれども、新しい要素も折り込む、ということから例えばあの戦闘シーンが生まれました。『ドラクエ』との比較はね、『スタートレック』と『スターウォーズ』の関係みたいなもので、独自の道を歩みます。知名度ゼロだった第1作にしては大健闘かな」

シナリオ
寺田憲史さん

「ゲームのシナリオを本格的に書いたのは、この『F.F.』が初めてなんですが、それがこのような高い評価を受け、たいへん嬉しく思います。ゲームをプレイしてくれる人を、あたかも1冊のファンタジックな小説を読んだような気分にさせる、そんなシナリオをこれからもつくっていきたいと思っています。どうもありがとうございました」

音楽担当
植松伸夫さん

「ファミコンのRPGの音楽はこれが初めてだったんで、3位入賞は素直に嬉しいです。先に出ていた『ドラクエ』シリーズがバロック調だったので、こちらはもう少し現代的に、メロディアスにというアプローチ。5月にはコンサートもやりますのでお楽しみに」

RPGのニューウエイブ、F.F.。上位2位がいずれもシリーズ3作めの強力ソフトとあって、順位にはミョ～に納得してしまった様子だった。

ちょっと異色のRPGとして、その高いストーリー性が人気を呼んだ

当選者発表

（敬称は省略させていただきました）

●1～3月全ソフト（3名）

秋田／樋渡一之・13歳
東京／伊集院幸弘・13歳
大分／岩本靖弘・11歳

●欲しいソフト1本（50名）

北海道／吉田英貴・13歳
山本一輝・8歳
青森／森和彦・12歳
秋田／佐藤純・13歳
宮城／中川光次・14歳
西沢真・16歳
山形／小野伸幸・12歳
福島／橋卓・21歳
茨城／平塚章・15歳
羽柴宗志・13歳
埼玉／内藤晋一・12歳
小谷野顕・12歳
千葉／小松淳二・16歳
吉田安成・12歳
東京／吉田徹・12歳
奈良辰也・12歳
堀口直之・16歳
稲垣広司・33歳
神奈川／和泉卓也・12歳
板垣雅彦・17歳
榑方美智子・26歳
新潟／二文字俊哉・15歳
富山／松田洋一・13歳
石川／花松昌志・10歳
静岡／水上勝喜・15歳
愛知／大岩博司・16歳
北端裕美・18歳
三重／内田恵美子・16歳
京都／渡辺彰・14歳
大阪／大津将人・14歳
松本智栄・14歳
三村龍司・13歳
兵庫／井上守・13歳
森充弘・11歳
和歌山／中岡充司・13歳
岡山／矢吹俊之・16歳
丸山高志・12歳
島根／松浦君昭・13歳
広島／竹岡光晴・16歳
山口／中本真・11歳
倉増裕・15歳
香川／矢野真一郎・13歳
愛媛／樋野公宏・13歳
高知／西山安修・12歳
福岡／新井晃治・17歳
前原直幸・13歳
長崎／小森篤・13歳
熊本／西口彰・13歳
宮崎／芹ケ野哲也・14歳
鹿児島／西田茂樹・14歳

ゲームセンターは戦い続ける！

ぼくたちゲーセン野郎

2週間のごぶさた！ 寒い日が続いているけど元気にしてるかな？ 今回はコナミの戦争アクション『M.I.A』を紹介しよう！

ベトナム戦争終結から15年…
いま再びベトナムへ！

M.I.A. MISSING IN ACTION
エム・アイ・エー　ミッシング イン アクション

コナミ
2月中旬登場予定

2人同時プレイや途中参加も

コナミの新作は、戦争をテーマにしたアクションゲーム『M・I・A』だ。

主人公を8方向レバーと、3つのボタンで操作して、行方不明になっている仲間の兵士たちを助けにいくんだ。近づいてくる敵はナイフボタンで倒そう。また、赤い敵をやっつけるとアイテムが手に入るから、これはショットボタンで使っていく。続けてアイテムを取って、武器がふたつ以上あるときは、画面下部に表示されるから、武器セレクトボタンで選択して、好きな武器で攻撃しよう。

全部で6つのステージがあり、各ステージは敵司令塔を破壊すればクリアとなる。さあ仲間達を救出に行こう。

○見よ。迫力あるタイトル画面だ！

○レバーを上にするとジャンプ！

○敵にやられたりすると、集めたアイテムも失われてしまうぞ！

○取ったアイテムは、ショットボタンで使うんだ。時と場所を選んで使おう！

○赤い色をした敵はおいしいぞ！ やっつけると、アイテムを残すんだ！

STORY

ベトナム戦争終結から15年がたった。合衆国政府は、M・I・A（戦闘後行方不明兵士）が、今なおベトナムの密林で、ある武装集団によって監禁され、生存しているという情報を入手した。

○2人の兵士は懐かしいベトナムの地に再び向かった

○終結したはずのあの戦争を本当に終わらせるために

○政府は2人のベトナム帰還兵に白羽の矢をたてた！

○今なおベトナムに残るM・I・Aたちを救うため

マシンガンを手に入れよう！

赤い敵を倒して手に入る武器は4つあるぞ。ひとつは手榴弾(弾数3)。爆発して広範囲の敵を倒せるモノだ。

ロケットランチャー（弾数3）は障害物を貫通して一直線上の敵をすべてやっつける。

また火炎放射器（弾数2）もロケットランチャーと同じように、障害物を貫通し一直線上の敵をやっつける武器だ。

マシンガン（弾数12）は、1ショットで3発の弾を発射する武器だ。

どれも強力だけど手に入る数は少ない。大切に使おう！

○ステージの終わりにある敵の司令塔だ！

○敵を全員やっつけると爆発してクリアー

兵士を救出して脱出だ！

第5ステージで、収容所まで辿り着いたら、監視塔を破壊しよう。これで捕虜たちは全員解放されるハズだ。

しかしこれで安心してはいけない。ゲームはまだ続くのであった。第6ステージでは、主人公の後ろを捕虜たちがついてくる。彼らが敵にやられないように守ってあげながら脱出用のヘリコプターのある地点まで進まなければならないんだ。捕虜をうまくヘリコプターで脱出させれば、ゲームはハッピーエンドで終わるけど、たとえ主人公が生きてても途中で捕虜が全滅してしまうと、ゲームはおしまいだ。

○監視塔の連中を倒せ！

○監視塔は見事爆発した！

○捕虜たちと感激の再会を果たした。さあ逃げよう！

○捕虜が全員やられてしまった！

田尻智のMISSING IN ACTION ミッシング イン アクション

エム・アイ・エー

どーも、お元気ですか。田尻です。今回紹介した新ゲームの『M・I・A』、どこかで見たコトのあるゲームだと思ったら、3年くらい前に、同じコナミ社から出ていた『グリーンベレー』にソックリなんですよね。ファミコンソフトにも移植されたので、知ってる人も多いと思うんですが。

『グリーンベレー』は、日本ではそんなにヒットしなかったんだけど、アメリカではかなり人気があったようです。アメリカ人は愛国心が強いから「祖国を守る」というテーマのゲームには俄然燃えるみたいです。ちなみに、『グリーンベレー』の物語設定は「攻めてくるソ連軍を粉砕せよ！」というモノでした。

今度の『M・I・A』は明らかに『グリーンベレー』の延長上にある、いわば続編のようなゲームですね。ルールや操作方法、プレイ感覚も同じです。ところで僕は、『グリーンベレー』のときもそうだったんですが、『M・I・A』の操作方法には若干疑問があります。それはレバーを上にしてジャンプするということです。この操作方法だと、ジャンプしたくないときにしてしまったり、したいときにできないことがあるんですよ。3つもボタンがあるんだから、そのうちひとつをジャンプボタンにして欲しいです。きっと倍は楽しく遊べるでしょう。

田尻智

○一度忘れさったベトナムに立つ2人

訂正 本誌前号（1989年2月3日号）147ページ下段の『フェリオス』の記事中、「さらわれたアルテリオスを救出する！」とあるのは、「さらわれたアルテミスを救出する！」の誤りでした。以上、訂正いたします。

ファミリーコンピュータMagazine編集部

天聖龍 てんせいりゅう

ジャレコ 3月登場予定

龍が壮絶な戦いを繰り広げるシューティングゲームだ

巨龍を操り、敵と戦いながら最終の人工惑星から母龍を助け出すシューティングゲームがこの『天聖龍』だ！

○全部で6ステージあるぞ！ 巨龍を操り母龍を助けよう

上海II シャンハイ

サン電子 2月登場予定

シンプルだけどついクセになるパズルゲーム、続編！

ファミコン、PCエンジン、ビデオゲームですでにおなじみのパズルゲーム『上海』の続編が登場したぞ。

○麻雀知らない人でも遊べるよ。牌の設定が新しくなったのだ

第2次大戦中活躍した名機

P☆47

3月下旬発売予定　エイコム　予価 5200円

ピーシーエンジン・ファン

第2次世界大戦のヨーロッパ西部戦線を舞台に、アメリカ空軍「リパブリックP47Dサンダーボルト」がドイツ軍に真向から挑む。実在の名機を操るシューティングだ!

STAGE1～2

ステージ1～2はヨーロッパ平原が舞台。敵機メッサーシュミットや対空戦車など、それほど強敵ではないので得点稼ぎ。ただし2は攻撃アイテムの選択が重要だ。

◎ボスの攻撃はそれほど怖くはないが、倒すのにはかなり時間がかかる

◎ときどき現れる敵ヘリコプターを倒すと、たまに1UPが出現する

◎ステージ1は比較的ラクな戦い　地上の敵はボムで早めに倒そう

◎画面がとってもキレイでウレシイ。それに加えて多重スクロールするのだ。とってもリアルで感激!

◎つぎつぎと現れる戦闘機団。まともに撃ち合うより逃げるが勝ち?

◎ウヒョー、とてつもないロケット群の攻撃だ。攻撃アイテムをまちがえるな!

◎ステージ2は、夕日の中での対戦。スクロールする雲に見とれないように

アイテム

4種類の攻撃アイテムを、その場に合わせて使いわけるのがコツだ

◎この敵なら効果大　◎対戦闘機には??

T タレット

方向キーを押した方角に発射される。なれないと難しい

◎前方の敵を壊滅　◎発射した瞬間

M ミサイル

空中戦では、いちばん有効な武器。前面4機を1度に撃破だ

◎スレスレにかわせ　◎急上昇急降下OK

S スピード

空中戦はとにかくスピード勝負。数段階アップする

◎地上の敵に有効だ　◎よーく狙って発射

B ボム

地上の敵や爆撃機、戦艦などに使う。狙いがカンジンだ

◎2度めなら楽勝!　◎アアもう少しで…

C コンティニュー

これを取れば、やられてもスタート時と同じ3機から続行

◎花火みたいに炸裂　◎敵機軍団へ撃つ

E エクスプロージョン

多数の敵が出現したときに効果大。8方向に円状に広がる

○先はまだまだ。魔法の靴があれば帰りは楽チン。空を飛んで帰ることができる

PC Engine FAN

産地直送 生 情報!!

ナムコの新作ゲームは、ひと昔前に業務用で出ていた、あの『パックランド』の移植版だ。3つのボタン操作でパックマンを操るナツカシのゲーム。業務用で馴れている人のための操作法なんてシャレた機能も付けている。家族で楽しんでくれ。発売日、価格は未定。

●新作カレンダー●

2月9日 ■ネクタリス★ハドソン¥5800
2月23日 ■モトローダー★NCS¥5200
2月28日 ■はにい いんざ すかい★フェイス¥5200
3月3日 ■ウィニングショット★データイースト¥5500
3月4日 ■ダンジョンエクスプローラー★ハドソン¥5800
3月10日 ●コブラ★ハドソン¥5980
3月上旬 ■改造町人シュビビンマン★NCS¥5300
3月16日 ■アウトライブ★サン電子¥5600
3月中旬 ■がんばれ!ゴルフボーイズ★NCS¥5300
3月24日 ■死霊戦線★ビクター音楽産業¥5500
3月下旬 ■わいわい麻雀★ビデオシステム
3月下旬 ■ワンダーモモ★ナムコ
3月下旬 ■神武伝承★ビッグ・クラブ¥6700
3月下旬 ■エナジー★NCS¥5200
3月下旬 ■Deep Blue★パック・イン・ビデオ¥5300
3月下旬 ■F-1パイロット★パック・イン・ビデオ¥6300
3月下旬 ■魔界八犬伝SHADA★データイースト¥5500
3月下旬 ■P 47★エイコム¥5200
4月27日 ■蒼ノ王伝説★ハドソン
4月下旬 ■NAXAT OPEN★ナグザット
4月 ■サイバークロス★フェイス
4月 ■ワートナの森★NECアベニュー
5月中旬 ■デジタルチャンプ★ナグザット¥5500
未定 ■ロックオン★ビッグ・クラブ
未定 ■王将★フェイス
未定 ■麻雀学園★フェイス
未定 ■ダライアス★NECアベニュー
未定 ■ゴルフ★NECアベニュー
未定 ●神武伝承 完結編★ビッグ・クラブ
未定 ■めぞん一刻★マイクロキャビン
未定 ■レインボーアイランド★NECアベニュー
未定 ■パワーゴルフ★ハドソン
未定 ■ラビオレプススペシャル★ビデオシステム
未定 ■ネクロスの要塞★アスク講談社
未定 ■大地くんクライシス★サリオ
未定 ■アームドエフ★ビッグ・クラブ
未定 ■麻雀刺客(仮称)★日本物産
未定 ■バイク(仮称)★ハドソン
未定 ■アウトラン★NECアベニュー
未定 ■忍(しのび)★アスミック
未定 ■弁慶★サン電子
未定 ●天外魔境★ハドソン
未定 ■パックランド★ナムコ

●はCD ROM。★はメーカー名、価格なしは未定

STAGE3〜4

ステージ3はフランス、ベルギー国境アルデンヌの雪原地。高射砲、対空戦車など地上からの攻撃に注意しよう。そして4は、初めから大ボスとの対決。ドイツ海軍の誇る大戦艦ビスマルクだ。ザコのヘリコプターは1UPアイテムを持っているので、必ず倒して取ろう。

○空も地上からも、ますます敵の攻撃が激しくなる。とくに後ろからの攻撃に注意が必要

○ステージ3は雪景色。敵戦闘機キングタイガーや戦車メーベルワーゲンなどが登場するよ

○ボムを使ってとにかく撃ちまくれ。まずは戦艦の砲台を破壊してから‥‥

○ステージ4は巨大戦艦の登場。船首から船尾まで3画面分の大きさだ

○出現するヘリコプターは必ず1UPを出すので、確実に倒そう

STAGE6までの巨大BOSS紹介

ステージ1〜6までのボスを一挙に公開しちゃうぞ。爆撃機、重戦車、大戦艦、飛行船と、どれも強敵ばかり。これらを倒すにはかなり根気がいるぞ。ただ、どんな強敵にも弱点はあるもの。弱点を見つけて連射あるのみ。

①中型爆撃機

②大型爆撃機

③超重戦車

④戦艦ビスマルク

⑤装甲飛行船

⑥中型爆撃機

※画面は開発中のものです

最新データ

週間ゲームベスト20☆

新学期が始まって、売り上げも一段落 早くもドラクエⅣに向けて貯金かな?

ドラゴンクエストⅣ

お正月景気で人気ゲーム品切れ 全体の売り上げもガクンと減る

年末年始の売り上げ急増期の反動で、今号のデータは、またさびしい数字になってしまった。しかも『マリオ3』、『F.F.Ⅱ』、『ファミスタ'88』をはじめとする人気ゲームが、軒並み品切れになってしまったので、ポイントも一気に落ち込んだ。と言っても、再出荷分が出回れば、みんなポイントを回復してベスト20に返り咲くことだろう。

そのかわり今号ではこれらの品切れゲームにかわって、「ゲーム自体は良い出来だが、今まではほかのゲームの勢いに気押されていた」ものと「発売からずっと安定した人気を保っている」ものが急浮上した。中でも『ドラクエ』シリーズは、ⅠからⅢまですべて顔を見せている。前人気のほうでも『ドラクエⅣ』が7%アップで断然トップ。2位以下は完全に水を開けられている。

ところで、この%表示についてだが、ベスト20のコーナーでは、毎号1000通のアンケートハガキを無作為に抽出して使用しているので、0.1%が1人になる。つまりキミの清き1票も、ちゃんと表示されているのだ。そう考えると今までと違うデータの見方ができるかも知れないね。

1/9〜1/15

前週順位	今週順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	36
3	2	がんばれゴエモン2	コナミ	10
4	3	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	9
2	4	プロ野球ファミリースタジアム'88	ナムコ	8
6	5	グラディウスⅡ	コナミ	6
10	6	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	3
5	7	忍者龍剣伝	テクモ	3
14	8	ドラゴンボール2	バンダイ	3
8	9	究極ハリキリスタジアム'88	タイトー	3
11	10	ファンタジーゾーンⅡ	サン電子	3
16	11	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	2
17	12	ファミリーマージャンⅡ	ナムコ	2
37	13	ベストプレープロ野球	アスキー	2
13	14	たけしの戦国風雲児	タイトー	2
15	15	スペースハリアー	タカラ	2
9	16	プロ野球?殺人事件!	カプコン	2
27	17	三国志	光栄	2
20	18	キング オブ キングス	ナムコ	1
7	19	ロックマン2	カプコン	1
28	20	源平討魔伝	ナムコ	1

●ポイントは全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で計算したものです。
★はその週に発売されたゲームです。

品切れゲーム

スーパーマリオブラザーズ3

ファイナルファンタジーⅡ

プロ野球ファミリースタジアム'88

新作通信簿

新作ラッシュも無事終了 今後発売のゲームに期待

今号は新たに2本のゲームが加わったが、とりたてて言うべきこともない評価なので、今回はこれから期待されるソフトについて考えてみたい。

前人気や移植希望を見てもわかるが、ファミコンが家庭に普及するにつれてユーザーの腕が上がり、完成度の高いアクションや奥行きの深いRPG、シミュレーションが望まれるようになっている。ところが容量ばかり増えても、同じようなゲームが多く、しかも高額になっている。これでは購入する側、とくに子供たちの不満がたまるいっぽう。

何よりも、自分たちでプレイして面白いゲームだけを、販売してほしいものだ。

ゲーム名	投票数	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合得点
ファイナルファンタジーII Ⓡ	562	4.49①	4.48①	4.17②	4.24①	4.64①	4.40①	26.43①
がんばれゴエモン2 Ⓡ	253	4.35③	4.10③	3.91③	3.84⑤	4.11②	3.84⑤	24.15②
ロックマン2 Ⓡ	234	4.40②	3.98④	3.82④	3.97③	4.02⑥	3.68⑧	23.86③
プロ野球ファミリースタジアム'88 Ⓡ	559	4.11⑦	3.57⑨	4.19①	4.19②	4.11③	3.69⑦	23.86④
半熟英雄 Ⓡ	251	4.25④	3.71⑥	3.75⑥	3.61⑨	3.99⑦	4.10②	23.40⑤
忍者龍剣伝 Ⓡ	204	4.12⑥	3.78⑤	3.76⑤	3.71⑥	4.04④	3.93③	23.34⑥
グラディウスII Ⓡ	430	3.93⑧	4.14②	3.70⑦	3.84④	4.04④	3.58⑪	23.24⑦
キング オブ キングス Ⓡ	161	3.81⑫	3.55⑩	3.70⑧	3.66⑦	3.95⑧	3.86④	22.54⑧
桃太郎電鉄 Ⓡ	282	4.15⑤	3.62⑦	3.51⑩	3.62⑧	3.68⑪	3.82⑥	22.41⑨
プロ野球?殺人事件! Ⓡ	140	3.90⑪	3.40⑫	3.49⑪	3.51⑪	3.74⑩	3.66⑨	21.68⑩
ファンタジーゾーンII Ⓡ	167	3.92⑨	3.59⑧	3.41⑬	3.48⑫	3.52⑭	3.42⑮	21.34⑪
★100万$キッド Ⓡ	116	3.31⑳	3.05㉓	3.04㉒	3.09㉘	3.44⑰	3.50⑬	19.43⑰
★ハレーウォーズ Ⓓ	55	2.82㊱	2.93㉙	2.95㉖	3.29⑯	3.22㉓	2.87㉝	18.07㉛

※上の表は88年12月1日～89年1月19日発売の38本のゲームについて1000通のアンケートを集計した結果です ★印は今号で追加されたゲームです

出してほしいゲーム ベスト20

順位	ゲーム名	%
1	大魔界村(業)	9.7
2	R-TYPE(業)(パ)(セ)Ⓟ	6.1
3	イースII(パ)	5.6
4	スプラッターハウス(業)	4.2
5	おそ松くん(メ)	4.0
6	ファンタシースター(セ)	3.6
7	ラストハルマゲドン(パ)	2.6
8	獣王記(業)(メ)	2.5
9	超絶倫人ベラボーマン(業)	2.1
10	イメージファイト(業)	1.8
11	ソンソンII Ⓟ	1.7
11	プロ野球ワールドスタジアム(業)Ⓟ	1.7
13	カトちゃんケンちゃん Ⓟ	1.5
13	魔神英雄伝ワタル Ⓟ	1.5
15	ロードス島戦記(パ)	1.4
16	オーダイン(業)	1.0
16	ソーサリアン(パ)	1.0
17	水滸伝(パ)	0.9
17	スペースハリアーII(メ)	0.9
17	天外魔境 Ⓟ	0.9

2月3日以降に出るゲームの 前人気ベスト20

前号順位	今号順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	1	ドラゴンクエストIV	エニックス	64.0
3	2	ファミコンジャンプ	バンダイ	12.2
2	3	キャプテン翼2	テクモ	9.4
4	4	SDガンダム2	バンダイ	9.2
7	5	ウィザードリィII	アスキー	7.6
5	6	がんばれペナントレース	コナミ	6.7
6	7	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	5.3
—	8	ファミコン探偵倶楽部2	任天堂	5.1
17	9	ハイドライド3	ナムコ	5.0
19	10	SDガンダム～マップコレクション	バンダイ	3.9
8	11	タウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	3.7
12	12	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ	3.5
9	13	蒼き狼と白き牝鹿	光栄	3.4
15	14	激闘プロレス!!	テクモ	2.9
13	15	北斗の拳3	東映動画	2.9
10	16	アフターバーナー	サン電子	2.7
18	17	ワギャンランド	ナムコ	2.6
—	18	ロボコップ	データイースト	2.3
15	19	ジーザス	キングレコード	2.1
—	20	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	1.9

1／16～1／22

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	グラディウスII	コナミ	10
2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	10
3	プロ野球ファミリースタジアム'88	ナムコ	5
4	ロックマン2	カプコン	4
5	がんばれゴエモン2	コナミ	3
6	ドラゴンボール2	バンダイ	3
7	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2
8	★里見八犬伝	SNK	2
9	ドラゴンクエストIII	エニックス	2
10	ファンタジーゾーンII	サン電子	2
11	ベストプレープロ野球	アスキー	1
12	忍者龍剣伝	テクモ	1
13	究極ハリキリスタジアム'88	タイトー	1
14	プロ野球?殺人事件!	カプコン	1
15	テトリス	BPS	1
16	たけしの戦国風雲児	タイトー	1
17	ドラゴンクエスト	エニックス	1
18	ドラゴンクエストII	エニックス	1
19	ファミコンウォーズ	任天堂	1
20	100万$キッド	ソフエル	1

●ゲーム売り上げベスト20以外の表は本誌No 3のアンケートから集計しました。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(セ)はセガ、(メ)はメガドライブ、ⓅはPCエンジン、Ⓡはファミコンカセットゲーム、Ⓓはファミコンディスクゲームを表しています。

ナムコの新作5本を一挙に公開!!

このたびナムコから5本の新作ソフトが発表されたゾ。これらのソフトはどれも3月から夏にかけて発売されるモノなのだ。みんな、じっくりと記事を読んで、今後の購入計画のヒントにでもしてもらえれば幸いに思う次第なのだ。

ドラゴン伝説再び

その1 新しくなっての登場なのだ

ドラゴンスピリット 新たなる伝説

3月28日発売予定
ナムコ
5200円
●カセット
シューティング

◯この画面がファミコンで見られる

◯あれ、ここはダークキャノスル?

みんなが待ちに待っていた待望のソフトがいよいよ登場する。しかも、ただそのままの移植というわけではなく、ファミコン版だけのオリジナル要素がいっぱい入っているというウレしい移植なのだ。

ゲームは、業務用やPCエンジン用の最終面、ダークキャッスルからスタートする。ここで魔王のザウエルを倒せるか、倒せないかで2つの別別の本編に突入するのだ。つまり、このドラスピは勇者アムルの息子レイスが活躍するという続編になっているんだ。

地上支配を企む邪神ガルダはレイスの妹イリスをさらっていった。レイスはイリスを助け出すため、ドラゴンに姿を変え邪神ガルダのいる魔境へと飛び立つのだ。

◯雄々しく飛び立つブルードラゴン

◯もしや宮殿の中に入っていくと…

ザウエル登場

◯ゲ、魔王ザウエルの登場だ。でも弱いゾ!

ゴールドドラゴン編

魔王のザウエルを倒せないと、ドラスピの入門編ともいえるゴールドドラゴン編がスタートする。全体的にゲームはやさしくなっていて、最初から連射が使えたり、面数も全5エリアと、本編より少なくなっているのだ。

◯ゴールドドラゴン編は、敵の攻撃も激しくないのだ

◯ゴールドドラゴンもカッコイイのだ

◯ゴールドドラゴン編はちょっとおちゃらけた物語なのだ

超新作ゲーム先取

ブルードラゴン編

ザウエルを倒すと本編ともいうべきブルードラゴン編が始まるゾ。これは業務用と同じ全9エリアで構成されている。出てくるボスも、どこかで見たようなヤツばかり。邪神ガルダを倒し、妹イリスを助け出すんだ。

エリア1となるステージ。ところどころに森や川があり地形に富んでいる

レイスが変身したブルードラゴンだ

白骨怪獣の出る地獄の砂漠地帯

巨大昆虫がワラワラ出てくるゾ

溶岩や火の鳥などが襲ってくる

海の中を泳ぐ（？）ドラゴンだ

高くそびえ立つ氷壁に注意だゾ

鋭く突き出した壁に気をつけろ

ファミコン版はココが違う①

各エリアにいるボス敵を倒すと、各ボス敵に捕らえられていたアーリア神に仕える巫女さんが登場するゾ。この巫女さんは、そのエリアをクリアする時にある条件を満たしていれば、1UPしてくれたり、ライフを回復してくれたりするアリガタい存在だゾ。

ボスのプレシオザウルス

カワイイ巫女さんが登場した!

ファミコン版はココが違う②

一定時間ファイヤーブレス、ワイド、バリアの3つが使える「ファイヤードラゴン」、ドラゴン左右に小さなドラゴンが付く「スモールオプション」などオリジナルのアイテムが増えたゾ。

これは便利

オプションのある生活っていいネ

登場するボスキャラたち

クモの化け物だ飛んでくる子グモに注意しよう

怪しげで巨大な花。毒の花粉を撒きちらすのだ

氷河を支配する飛竜。炎と氷の弾の波状攻撃をしてくるゾ

墓場の守護者である。分裂と攻撃を繰り返すゾ

その2

これは超能力養成ソフトだ

マインドシーカー

発売日未定
ナムコ
価格未定
●カセット
トレーニング
画面は開発中のものです

キミは超能力者の清田益章を知ってるかな? 現在、念力・予知・透視・テレパシーなどで世界的に有名な超能力者なんだ。その彼が監修したソフトがこれなんだ。
ゲームというよりは超能力を目覚めさせる養成ソフトみたいになっていて、トレーニングモード、ゲームモードと2つのモードを楽しめるのだ。

○これは確かに今までに無いタイプのゲームだね

トレーニングモード

超能力の開発センターの中で基本トレーニングを積んでいくモードだ。ゲーム中の透視・予知・念力のトレーニングは、実際の公的研究所で行われているモノに準じているのだ。ここでは清田益章がガイド役として登場し、キミにいろいろアドバイスしてくれるゾ。一定以上の成績(エスパー度)を上げて、卒業試験に合格するコトを目指すんだ。

ガイド役の清田です

○このカッコよいお兄さんが清田益章なのだ

○開発センター内の自室。トレーニングの成果をセーブできるゾ

○コンピュータルームだ。ここで様々なトレーニングを行うのだ

○トレーニングを積み、エスパー度を上げると卒業試験が受けられるのだ

○5つあるランプの内、どれが光るかを予知して当てるというモノ

○画面のランプがつくようにイメージし、念力が働くとランプが光るんだ

○上のカードの模様が、下の5つの模様のどれかを透視して当てるのだ

ゲームモード

卒業試験に合格すると、マップ画面が現れアドベンチャーっぽいゲームモードに入る。ここでは4つの場所を行き来して、道路を通過する車の色を予知したり、スプーンを曲げたりなどして、自己の超能力レベルを上げていこう。途中、変な坊主が出てきて超能力を試されたりなど、なかなか面白そうなのだ。最高の超能力者を目指せ!!

○「サイパーク」では超能力を試すイベントがいっぱいあるゾ

○超能力を使ってゲームが楽しめる「サイランド」だ

○マップ画面。4つの場所に移動しながら、レベルを上げていこう

坊主に注意

○自己の超能力を試すイイ機会なのだ

○前を歩いている女の子をキミの念力で振り向かせるんだ

○念力といえばコレ、スプーン曲げなのだ　曲がるように念じるべし

○レベルがアップした　やったぜ

いくぞ！ドラゴン

○あっ、あれに見えるはドラゴンだ。でも、おちゃめだな

○これがタイトル画面。パスワードで続きが出来るぞ

その8 新たなる冒険が再び始まる

ドラゴンバスターII 闇の封印

発売日未定
ナムコ
価格未定
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

前作から約2年。あの名作の続編が発売されるコトに決まったゾ。

今回の冒険は、前作の序章ともいうべき世界が舞台で、ドラゴンバスター（竜を倒す人のコト）のカールが、世を乱すドラゴンを倒し、平和をもたらす聖なる剣を取り戻すというモノなのだ。

数あるラウンドマップを次次とクリアしながら、ドラゴン山に住むといわれているドラゴン目指して戦い進んでいくのだ。

第1のラウンドマップ

カール

○主人公。手にはしっかり弓が握られている

○どこで、どんなアイテムを得られるかわかる。ありがたいね

○自分が今持っているアイテムを見ることができるワケです

にくめないモンスターたち

○奇妙な動きをするムカデなんだよ

○愛くるしいカワイイさのファスネルくん

○赤い帽がなかなかオシャレなスケルトンだ

これがドラゴンだ

○ヒャ～、出た。でも、ちょっと小太りなドラゴン

○魔法使いウィザード。とんな顔をしているんだろうね。気になる…

○通ったことのない所は黒く、一度通った所は全部見えるようになるの！

迷宮クリアには…

○番人を倒し、カギを取らないと脱出不可能だ

○この扉で、カギを使えば迷宮から脱出だぞ

○弓矢は、壁にあたると反射するぞ

○建物の中に入り、人から情報を集めるんだ……

不動明

○デビルマンこと主人公・不動明。りりしいぜ！

その4 デーモンから地球を守れ!!

デビルマン

3月24日発売予定
ナムコ
5500円
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

永井豪原作の人気マンガがファミコンになったゾ。キミは主人公、不動明となってデーモンの王ゼノンを倒すために戦うのだ。ゲームは縦横スクロールのアクションなのだが、途中、情報を集めないと進めないとか、アドベンチャー要素も入っているゾ。情報を集める時にデビルマン(不動明)では情報が得られない場合があり、その時はほかのキャラを代わりに操作するとかいうシステムも加わって、面白そうだ。街、廃墟など各ステージの最後には、原作にも出てきたボスが控えてるゾ。

○街中はデーモンでいっぱいだ！

○了に会い変身能力を身につけよう

○人間の心に潜む善と悪を描いた問題作だ

○命がけで合体したシレーヌとカイム。こいつはなかなか手強いぜ

デビルウイング！

○巨大化すると空を飛べるようになるのだ

○人間がデーモンに捕らわれている。今、助け出してやるゾ

ああ、母の心

○おっかさん、きっと大きくなって帰ってきます

○自分のキャラはこの中から選ぶんだ。どれにしよう

その5 めざすは天下一のみだ！

天下一武士（仮称）

発売日未定
ナムコ
価格未定
●カセット
アクションRPG
画面は開発中のものです

拳法で天下一を目指すというアクションRPGの登場だ。ゲーム中に登場するキャラクタは全部で、なんと64人。RPG風フィールドを歩きまわって、敵と戦いながら自分のキャラクタを強くしていくというモノ。途中、町に入って武器などを買ったりしてドンドン強くなろう。

友だちが育てたキャラと自分が育てたキャラを戦わせることもできる2Pvsモードもあるんだゾ。

○オレと勝負だと～、10年早いぜ

○なかなか、風情のある町だ。後ろに見える塔にはなにがあるのか

町に入ると…

○おっ、町が見えたぞ。いっちょ入ってみようかな

今年は野球ゲームラッシュなのだ

なんてったって!! ベースボール

7月発売予定
サン電子
価格未定
●カセット
野球
画面は開発中のものです

今回の野球ゲームは、FC初のダブルカセット方式（下記参照）を採用してたりもして、何かとワクワクするゲームになりそうなのだ。

とりあえずザッと紹介すると、4つの球場から好きな球場を選ぶコトができ、パロディチーム2球団を含む全15チームで、ペナントレース、勝ち抜きトーナメント戦が楽しめる。もちろん自分だけのチームを作り、成長させ登録するコトもできるゾ。

そのほかにも各チームの応援歌があったり、ノックなどの練習モードが入っているなど盛りだくさんなのだ。

チームを選んだら、さっそく試合だゼ

多種多様の4つの球場があるんだゾ！

ちゃんと音声合成でしゃべってくれる

試合画面。ジャストミートを狙うんだ

気になるダブルカセットとは

つまり左のイラストのように、本体のカセットにデータだけが入ったカセット（子ガメカセット）が組み込まれているからダブルカセットというワケなんだけど、データ部分が別カセットなので、子ガメカセット（新しいデータ）だけをディスク並みの価格で購入できるということで、これはとってもお得なのだ。

安い価格で新しいデータ書き換えのモノが楽しめるんだ

これで遊べば業界通になれるかも

アイドル八犬伝

7月発売予定
トーワチキ
6000円
●カセット
アドベンチャー
画面は開発中のものです

業界の世界はとっても複雑ですの

可愛いエリカは歌がとっても得意！

1人の少女が歌手デビューを目指してガンバルというアドベンチャーの登場だ。

このゲームは小説「南総里見八犬伝」のパロディで、主人公の少女エリカがアイドルとしてデビューするために必要な7人の仲間（プロデューサー、作曲家など）を捜し出し、スターへの道を一歩一歩進んでいくというサクセスストーリーなのだ。

全5章のシナリオから成っていて、コミカルなグラフィックとノリの良いサウンドがキミを楽しませてくれるゾ。

行く手をさえぎる様々な障害にもエリカ負けない!!

スポットライトを浴びるのはマダマダ！

いきま〜す！

ニューフェイスが加わって登場だ

SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記

7月発売予定
バンタイ
6800円
●カセット
シミュレーション
画面は開発中のものです

あのカワイらしいガンダムキャラたちが再びファミコンの画面で見られるゾ。モビルスーツ、戦艦の数はなんと45種類。しかも前作では駒のひとつにすぎなかった戦艦にモビルスーツを搭載するコトができるっていうのがウレシイじゃありませんか。

マップの数も3倍、地形の種類も18種類とグレードアップなのだ。おまけに、1ターンで動かせるユニットが最大12機まで増えたなんて涙モノなのである。

ほかにも、新しい機能がたくさん盛り込んであるらしく、発売が楽しみなのである。

○気分もタイトルも一新でスタート！

○さあ、戦闘開始だ。リキ入れてガンバろうぜ！

ジオ	サザビー	ニューガンダム
○シロッコの愛用していたモビルスーツだゾ	○シャアが最後に乗ったモビルスーツだ	○アムロが乗ってた専用機なのだ

○初登場の地形だ。どのように戦う？

○戦いを忘れてしまいそうなイイ眺め

○ガンダムの機動力で勝利を手にしろ

○建物をウマく利用して攻撃するんだ

こんなゴルフがあってもいいね！

3月下旬発売予定
パック・イン・ビデオ
3500円
■ディスク
ゴルフ
画面は開発中のものです

○コースの選択。どれにしようかな？

○タイトル画面。とってもカワイイ♡

今や、サラリーマンのお父さんの必須スポーツとなってしまったゴルフ。しかし、これは18ホールのコースをまわるという普通のゴルフゲームとは違い、5つのカワイらしいメルヘンチックなコースを進み、最後のお城のコースをクリアしてお姫さまを助け出すというモノなんだ。

お城のコースに行くには、ほかの4つのコースをパーでクリアしなければいけないなど、イロイロ大変そうなのだ。

へんてこゴルフなのだ!!

○おもちゃの国のコース。ウキウキするゾ

○おかしの国のコース。どれも美味しそう

スキーシーズンまっさかりというのに（？）突然飛び込む発売延期。6月に発売予定だった「ダンジョン放浪記」が発売日未定になってしまった。"発売が延びてごめんなさい。いっしょうけんめい面白いゲームにするためガンバってます。どうぞよろしく（アスキー・橋本）"でも、延期は罪だよね。読者に代わって喝っ!!

超新作ゲーム先取り大作戦

この手で自由をつかみ取るんだ!!

脱獄

6月発売予定
ケイ・アミューズメントリース
5600円
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

業務用で人気だったSNKのアクションゲームの移植版が、ケイ・アミューズメントリースより発売されるゾ。

キミは主人公をウマく操って、収容所を抜け出し、パンチやキックなどで敵を倒しながらどんどん進み、最終エリアで待っている味方の救助ヘリに乗り、敵基地内から脱出しなければならない。

ステージは全4エリア。とにかくキレイなグラフィックに注目してほしいのだ。

脱獄に命かけるゼ

○これが得意のジャンプキックだ

○希望を胸に秘め、戦い続ける男なのだ

手強いヤツ

○エリア1のボス登場。ちょっとヤバイゼ

○クレーン車が並ぶ倉庫内。敵はどこだ!

七福神と恋人を助け出すんだ!!

Captain ED

発売日未定
CBS・ソニーレコード
価格未定
●カセット
シューティング
画面は開発中のものです

「生福」というバンドグループの「FLY AWAY SPACE SHUTTLE」という曲を題材にして作られたシューティングがコレだ。

ステージは全部で8。各面に捕らわれている七福神と最終面で捕らわれの身となっている恋人を助け出すことがキャプテンEDの目的なのだ。

助け出した七福神は、後のゲーム展開に大きく関わってくるゾ。

このゲーム、ほかにもアドベンチャー、ロールプレイング、パズル、アクション等々の要素が盛り込んであるというバラエティさで面白そう。

○次なる敵のいる星を目指して進むのだ

○とってもシンプルなタイトル画面です

スタンドあり

○助かったぜい　とりあえず満タンね

ギャンブルあり

○ギャンブルで手持ちの金を増やそう

○ゲーム画面。背景の様々な色のブロックにはアイテムや危険地帯などがあるゾ

○髪を振り乱した女性は怖いよお

生福もゲスト出演

○生福のサウンドを聞く場所がある!?

くにおとりきが今回も暴れまくる

ダウンタウン熱血物語

5月発売予定
テクノス・ジャパン
5900円
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

もうおなじみ熱血高校のくにおのゲームが、またまた登場だ。

今度のストーリーは、前作で宿敵であり、最大のライバルでもあったりきの彼女である真美が、冷峰学園の者にさらわれてしまい、くにおとりきが彼女を救うべく冷峰学園にのりこむというものだ。

前作と違い、戦いを有利に進めるためには、途中で通る商店街に立ち寄って、パン屋で体力を回復するなど、いろんな店で自分のステータスを上げなければならない。ほかにも数多くの武器を使えるとか、2人同時プレイで、仲間同士で戦うことも出来るようになったぞ。

オラオラ!

○ジャマする奴はふっとばすぞ!

りき

○今回は頼もしい味方。ガンバレ、彼女が待っている

くにお

○主人公のくにお。敵をメチャメチャに叩きのめせ!

○商店街には女子高生がイッパイで、目移りしちまうなあ〜、ウヒヒヒヒッ

○こんなふうに途中でいろんな情報を得ることが出来るぞ。ありがたいぜ

さけんじゃねーゾ

○でえ〜い、鉄パイプを持って攻撃。相手もほんとに痛そうだな、こりゃ

○2人で協力しながら、戦え!

お店でパワーアップなのだ

ダブドラ兄弟こと竜一・竜二は、すさまじいコンビ攻撃をみせる。その兄弟に立ち向かうにはなまはんかな強さじゃダメだ。商店街のいろんな店に立ち寄り、自分を鍛えて強くしよう。このへんは、ちょっとしたRPGなのだ。

また、本屋では、マッハパンチなど強力な必殺技を修得することが出来るぞ!

いらっしゃいませ

○おもわずニッコリだ

ぱん屋

○パンを食べると、少しだけど体力を回復できる。あんぱんもあるぞ

れこーど屋

○買ったレコードによって、ステータスが変化する。オレはやっぱり演歌だ

きっさてん

○さあ〜て、なにを食べようかな。ピザパイもいいけどパフェもいいなあ〜

超新作 究極!の先取り

●バリエより2本の新作がリリース。1本目は"ヴィーナス戦記"。そして2本目は"ガンヘッド"。2本とも映画からのファミコン化で、シミュレーションゲームになるらしい。カセットで発売は夏頃になるというコト。

●エピック・ソニーレコードのTM・NETWORKが登場するゲームのタイトルが"LIVE IN P・OWERBOWL"に決定。カセットで発売は年末頃。

●ポニーキャニオンからは今をときめく人気グループ光GENJIがカツヤクする"光GENJI・ローラーパニック"がディスクで3月20日に発売されるゾ。

お詫び

本誌前号(1989年2月3日号)135ページ『超ウルトラ技+1』のファイナルファンタジーIIに関する記事は、株式会社スクウェアと本誌編集部との間で事前に了解済であった情報公開可能範囲を逸脱するものでした。同社ならびに関係者の皆様にご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫びいたします。

1989年1月

ファミリーコンピュータMagazine編集部

○4つの国、どれから進むか選んでネ

○田代まさし武勇伝の始まり始まり

4人のカワイイ姫を助け出すんだ

田代まさしのプリンセスがいっぱい

8月発売予定
EPIC・ソニーレコード
5500円
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

テレビで人気のマーシーこと、田代まさしがファミコンでも大活躍するゾ。

これは横スクロールのアクションゲームで、4つのおとぎの国の姫（白雪姫・シンデレラ・人魚姫・おやゆび姫）を救い出し、マージョ島に住むウルトラ・マージョを倒すというモノだ。

各ステージの最後には小マージョがいて、倒すとスーパーアイテムがもらえるゾ。

○出てくる敵キャラもカワイイだす

○マーシーがとってもカワイイのだ

京都花の密室殺人事件

2月11日発売予定
タイトー 5900円
カセット アドベンチャー

51 SPC

京都を舞台に繰り広げられる連続殺人の謎を追え

"龍の寺"に続いて、山村美紗先生原作のサスペンスアドベンチャー第2弾！ 趣のある古都京都の街なみを舞台に、華道界に渦巻く華麗なる連続殺人事件。ムダな操作のない親切設計で、おこたでサスペンスドラマを観る様な感覚で、ゲームにのめりこめるよ。（山）

○今号のP20で特集

トム・ソーヤーの冒険

2月6日発売予定
セタ 5900円
カセット アクション

38 SPC

不思議な冒険してみたい

目覚めの良し悪しはキミの腕しだい。冒険アクションゲームだ。（トム）

○'88年No22P26で特集

61 SPC

ロジャーラビット

2月16日発売予定
コトブキシステム 3500円
ディスク アクション

60面をクリアして、ジェシカを救い出せ

今、話題の映画でヒーローになった、ロジャーラビットがファミコンに登場！

スリル満点、ドタバタ、ハチャメチャの大暴れアクションゲームだ。操作はとっても簡単。頭をちょっと使って、愛妻ジェシカのハートをいっぱい集めちゃおうね。（タイラ先生）

○今号のP38で特集

56 SPC

赤龍王

2月10日発売予定
サン電子 5500円
カセット アドベンチャー

中国全土に本宮ロマンが吹き荒れる

本宮ひろ志先生の漫画『赤龍王』、キャラクターすべてから先生の味がしみ出ている全10章からなるアドベンチャーゲーム。主人公、劉邦が虞美人との出会いから、反奏の旗を上げ、好敵手項羽との戦いを経て、天下統一を目ざす。今、あなたが中国史を歩き始めた。（HERO）

○'88年No21P20で特集

54 SPC

ワギャンランド

2月9日発売予定
ナムコ 4900円
カセット アクション

かわいいワギャンが大カツヤク!!

先日六本木を歩いていると人ごみの陰からちらりと見えた緑色の何か。ワギャンだ。こんな所にもワギャンが……。私は大都会の喧騒の中で一陣のそよ風を感じた様な気がした。都会にはワギャンがないとこぼす若者達に教えてあげたい様な、そんな午後だった。（がんのすけ）

○No1P24で特集

あみだで決まる
ウチのが1ばん

大作戦

2月3日から2月16日までに出るゲーム

ルール説明

1〜20までの点数がついた20本のあみだを、各メーカーの担当者が5つのブロックからそれぞれ1本ずつ選び、総合得点を競い、得点が高い順に広いスペースでPR合戦をする、というシステムです。

※SPCはスペース争奪戦の獲得点数の単位で、その得点の順位でスペースが決定されます。

ひとめでわかる!! 新作カレンダー

記号のみかた
●カセット ■ディスク
♥ディスクカード書き換え
★メーカー名 ♣予価

2月

- 3日 ♥レッキングクルー ★任天堂♣500円
- 3日 ♥タロット占い ★スコーピオンソフト♣500円
- 6日 ●トム・ソーヤーの冒険 ★セタ♣5900円
- 9日 ●ワギャンランド ★ナムコ♣4900円
- 10日 ■危険な二人 後編 ★データイースト♣3300円
- 10日 ●赤龍王 ★サン電子♣5500円
- 11日 ●京都花の密室殺人事件 ★タイトー♣5900円
- 16日 ■ロジャーラビット ★コトブキシステム♣3500円

17日(金) ファミコン必勝本 Magazine 1989 No.5 発売日

- 17日 ●飛INGヒーロー ★エピック・ソニーレコード♣5500円
- 17日 ●ハイドライド3 ★ナムコ♣6900円
- 17日 ♥パチンコGP ★データイースト♣500円
- 20日 ●スペースシャドー ★バンダイ♣9800円
- 21日 ●ウィザードリィII ★アスキー♣6500円
- 22日 ●早打ちスーパー囲碁 ★ナムコ♣5900円
- 23日 ■タマ&フレンズ ★バンダイ♣3300円
- 24日 ♥ハレーウォーズ ★タイトー♣500円
- 25日 ●ファミコンジャンプ ★バンダイ♣6500円

28日(火) PC Engine FAN 4月号発売日

- 28日 ●がんばれペナントレース ★コナミ♣5900円
- 下旬 ●百鬼夜行 ★ユース♣6200円
- 未定 ■Fairy tale ★ソフトプロ♣未定

3月

3日(金) ファミコン必勝本 Magazine 1989 No.6 発売日

- 3日 ●魁!!男塾 ★バンダイ♣5800円
- 3日 ♥SDガンダム〜マップコレクション ★バンダイ♣500円
- 10日 ●ファミリーピンボール ★ナムコ♣4900円

17日(金) ファミコン必勝本 Magazine 1989 No.7 発売日

- 17日 ●爆笑!人生劇場 ★タイトー♣5900円
- 17日 ●HOLY DIVER ★アイレム♣5500円
- 17日 ●ローリングサンダー ★ナムコ♣5500円

20日(月) ファミマガ Video 5月号発売日

- 20日 ■光GENJI・ローラーパニック ★ポニーキャニオン♣3200円
- 中旬 ●ジーザス ★キングレコード♣5900円
- 24日 ●暗黒神話 ★東京書籍♣5900円
- 24日 ●デビルマン ★ナムコ♣5500円
- 24日 ♥機動警察パトレイバー ★バンダイ♣500円
- 28日 ●ドラゴンスピリット ★ナムコ♣5200円

30日(木) PC Engine FAN 5月号発売日

- 31日 ●ホームランナイター ★データイースト♣5800円
- 31日 ●オペレーションウルフ ★タイトー★5900円
- 31日 ●シャドウゲイト ★コトブキシステム♣6200円
- 下旬 ●アフターバーナー ★サン電子♣6200円
- 下旬 ●じゃじゃ丸忍法帳 ★ジャレコ♣5800円
- 下旬 ●松本亨の株式必勝学II ★イマジニア♣9800円
- 下旬 ■パット・パット・ゴルフ ★パック・イン・ビデオ♣3500円
- 未定 ●ウルティマ〜聖者への道 ★ポニーキャニオン♣5900円
- 未定 ■ビッグチャレンジ!ガンファイター ★ジャレコ♣3200円

4月

7日(金) ファミコン必勝本 Magazine 1989 No.8 発売日

- 7日 ●ガーフィールドの一週間 ★トーワチキ♣5500円
- 25日 ●ダウンタウン熱血物語 ★テクノスジャパン♣5900円
- 下旬 ■ファミコン探偵倶楽部2 前編 ★任天堂♣未定
- 下旬 ●御存知 弥次喜多珍道中 ★HAL研究所♣5600円
- 未定 ●株式道場 ★ヘクト♣9800円
- 未定 ●谷川浩司の将棋指南III ★ポニーキャニオン♣5800円
- 未定 ●本命 ★日本物産♣9800円
- 未定 ●ベースボールスター ★SNK♣5900円
- 未定 ●蒼き狼と白き牝鹿 ★光栄♣9800円

5月

- 上旬 ●ホワイトライオン伝説 ★コトブキシステム♣未定
- 上旬 ●マーダークラブ ★セタ♣6800円
- 下旬 ●Mからの挑戦状 ★トーワチキ♣6000円
- 下旬 ■ファミコン探偵倶楽部2 後編 ★任天堂♣未定
- 未定 ●激亀忍者伝 ★コナミ♣未定
- 未定 ●天地を喰らう ★カプコン♣5900円
- 未定 ●明治維新 ★ユース♣6200円
- 未定 ●ダンジョン&マジック ★ナツメ♣未定
- 未定 ●全米プロバスケット ★ビック東海♣未定

6月以降

- 6月下旬 ●キテレツ大百科 ★エポック社♣未定
- 6月未定 ●アメリカンドリーム ★ココナッツジャパン♣5900円
- 6月未定 ●帰ってきた軍人将棋なんやそれ!? ★ソフエル♣5500円
- 6月未定 ●アバドックス ★ナツメ♣未定
- 6月未定 ●激闘プロレス!! ★テクモ♣5800円
- 6月未定 ●スーパーチャイニーズ2 ★カルチャーブレーン♣5900円
- 6月未定 ●脱獄 ★ケイ・アミューズメントリース♣5600円
- 6月未定 ●武田信玄2★バンダイ♣6800円
- 7月中旬 ●未来戦史ライオス ★パック・イン・ビデオ♣5900円
- 7月未定 ●アイドル八犬伝 ★トーワチキ♣6000円
- 7月未定 ●なんてったって!!ベースボール ★サン電子♣未定
- 7月未定 ●SDガンダム2 ★バンダイ♣6800円
- 7月未定 ●甲子園 ★ケイ・アミューズメントリース♣5900円
- 7月未定 ●ワールド・スーパー・テニス ★アスミック♣未定
- 7月未定 ●究極タイガー ★CBS・ソニーグループ♣未定
- 8月上旬 ●ウルトラベースボール ★カルチャーブレーン♣未定
- 8月上旬 ●サンダーバード ★パック・イン・ビデオ♣5500円
- 8月未定 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい ★エピック・ソニーレコード♣5500円
- 9月未定 ●名門多古西応援団 ★アスミック♣未定
- 9月未定 ●シャンカラ ★アイ・ジー・エス♣未定
- 10月未定 ●飛龍の拳III ★カルチャーブレーン♣未定
- 12月未定 ●シェラザード2 ★カルチャーブレーン♣未定

発売日未定

- ●ミシシッピーを越えて ★スクウェア ●ガデュリン ★セタ
- ●マインドシーカー ★ナムコ ●キャプテン翼2 ★テクモ
- ●ドラゴンバスターII ★ナムコ ●黄金バット ★学習研究社
- ●天下一武士(仮称) ★ナムコ ●ロボコップ ★データイースト
- ●スーパースタープロレスリング ★日本物産 ●道 ★パップ
- ●ヘラクレスの栄光2 ★データイースト ●アーコン ★BPS
- ●DRAGON NINJA ★データイースト
- ●坂本龍馬 ★東芝EMI ●V' BALL ★テクノスジャパン
- ●メタルスレイダーグローリー ★HAL研究所
- ●北斗の拳3 ★東映動画 ●新説・宮本武蔵 ★キングレコード
- ●麻雀大会 ★光栄 ●サンサーラ・ナーガ ★ビクター音楽産業
- ●メルヴィルの炎 ★学習研究社 ●魔獣都市ナーガ ★アイレム
- ●うさぎ次元の盗難事件 ★学習研究社 ●ガンヘッド ★バリエ
- ●Might and Magic ★学習研究社
- ●かってにシロクマ ★CBS・ソニーグループ
- ●ヴィーナス戦記 ★バリエ ●ファンタジー ★ポーステック
- ●ストライダー飛竜 ★カプコン ●マルサの女 ★カプコン
- ●スウィートホーム ★カプコン ●Willow ★カプコン
- ●モンスターパーティー ★バンダイ ●美味しんぼ ★バンダイ
- ●プレジデントの選択(仮称) ★ホット・ビィ
- ●ザ・ゾンビ(仮称) ★ホット・ビィ
- ●妖怪大戦(仮称) ★ホット・ビィ ●忍者らホイ! ★アスキー
- ●Q.B.Scramble ★ポニーキャニオン
- ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ★ポニーキャニオン
- ●虹のシルクロード(仮称) ★ビクター音楽産業
- ●Captain ED ★CBS・ソニーレコード
- ●必殺道場破り ★シグマ商事 ♥ピンボール ★任天堂
- ●ドラゴンクエストIV ★エニックス
- ●ダンジョン放浪記 ★アスキー ●燃える!お兄さん ★東宝
- ■地理制覇大冒険 ★スコーピオンソフト
- ■歴史大冒険 ★スコーピオンソフト
- ■ホワイトカード ★スコーピオンソフト
- ●LIVE IN POWERBOWL ★エピック・ソニーレコード

警告!
超弩級SFアドベンチャー接近!!
いよいよ3月発売!! こうご期待!!
あっ!ロケットが飛んだ!!
すごい、グラフィックだ!!
すぎやまこういちのBGMが素晴しい!!
SFミステリー映画を
見ているような興奮!!
'89年度最高の話題作!!
→主人公「武麻速雄」
J·E·S·U·S
ジーザス
恐怖のバイオ・モンスター
FAMICOM FAMILY
ファミコン用カセット/価格5,900円
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
「ジーザス設計図ポスター」プレゼント!!
←左図の「ジーザス設計図ポスター」をアンケートに、お答えの方の中から抽選で500名様にプレゼントいたします。
★アンケート:①あなたは「ジーザス」をごぞんじですか(㋑ハイ、㋺イイエ)②㋑の「ハイ」と答えた方は何で知りましたか ㋑雑誌等(雑誌名を)㋺広告 ㋩TV「ファミッ子大集合」㊁その他(友人など)③あなたの氏名、年令、職業、住所、電話をハガキに記入の上、応募券を貼って下記にお送り下さい。
★締切:昭和64年2月末日。当選発表は、発送をもってかえさせていただきます。
★宛先:〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード㈱「企画開発室」宛
シーザス設計図 応募券(64.2.FM)
SKYLAB JESUS
●発売元 キングレコード株式会社

ファミリーコンピュータMagazine 1988 NO.4 2月17日号
1989年2月17日発行 第5巻第4号(通巻74号) 第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳　編集人 山森尚
発行 株式会社徳間書店　編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(459)1700代
特別定価 300円
雑誌 27713－2/17